電腦遊戲的超強資訊

軟體世界

國際中文版

134

全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$17・馬來西亞 RM$8
新加坡 S$5・美國 USD$6
加拿大 CAD$8・澳洲 AUD$9

2000 / JUNE

COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

PC POWER Zine

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

勁碟MegaDisc...

墮落天使、
導火線、
中華英雄、
霹靂奇俠傳、
鬼屋魔影四…等
15款試玩／展示強打！

本月專題

遊戲新貴族－
網路遊戲來襲！

Game Idol 陳韻年

封面物語

中國古老傳說新風貌－**日劫**

遊戲極品堂

新絕代雙驕二、中華英雄、墮落天使
……等三篇精彩詳盡報導

特別報導

最新強作Beta版測試報導－
暗黑破壞神II 嚐鮮特報

攻略白皮書

守護者之劍2～伊格麗亞之章
救世傳說－超詳盡地圖攻略（上）

密技偵搜營

三國演義參資源全滿　戰無不勝
美麗新國度全部增到最大值
沙皇之冠快速增加資源
終極戰區二火力全開戰力無限
彌賽亞自由變化任何角色

隨書超值附贈2合1大碟！

三國演義參試玩版
＋
英熊本色試玩版

ISSN 1605-2722
06
9 771605 272000

封面設計／蘇執斐





一款眞正讓你進入三國世界的戰爭策略遊戲！

策略高手們眞正的交鋒決勝地！

比聰明、比奸詐、比武力、比急智、比聲望！



無所不比，無所不能！

網路三國～要你絕對好玩！



八大華人世界同時宣戰
台灣、中國、新加坡、香港、馬來西亞、美國、加拿大、澳洲，各地均有數個ISP伺服器同步啓動，聯合國大戰不是夢想。

中國文字大一統
伺服器端到客戶端即時將BIG5 碼/GB 碼轉碼，無論對方輸入簡體字、繁體字，均能即時轉碼，全球華人的玩家溝通毫無文字隔閡。

打遍天下無敵手
儲存檔可以隨意搬離，玩家可隨時轉戰各地，角色不必重新練過，真正無國界。

網路三結義
特殊結拜指令，可讓你與世界各地的英雄好漢，結拜為兄弟姐妹一起行動，有福同享，有難同當！

獨特生養系統
透過娶妻買郎，可以生育小孩。所謂望子成龍望女成鳳，盡全力培養自己的孩子繼承你未完成的霸業。

官場現形記
遊戲採九品官人制，如何在爾虞我詐的官場上力爭上游，正嚴厲的考驗著你的功力。

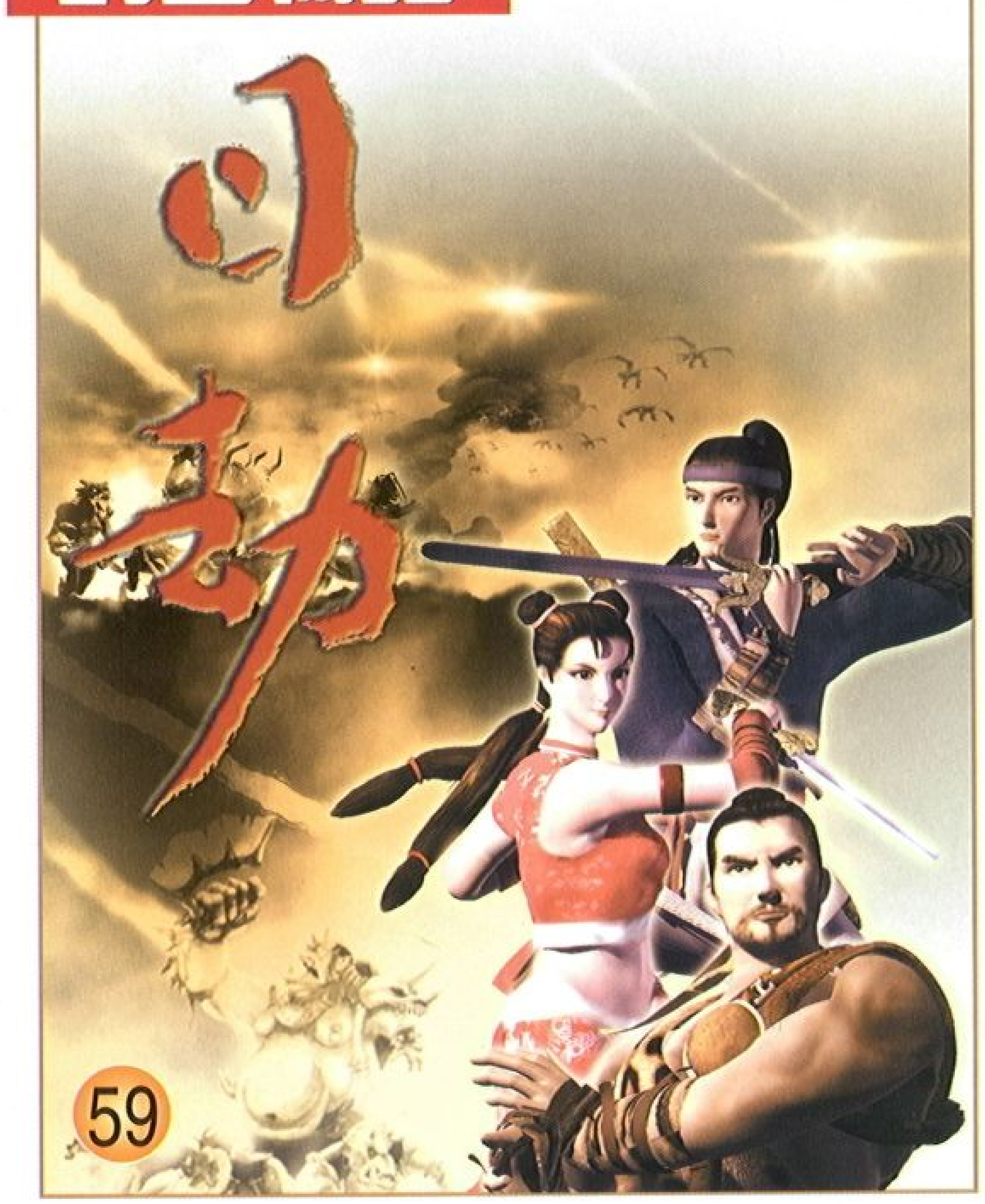
拍賣系統
想撿便宜貨，或是想賣掉手中多餘之物，來拍賣會場會給你意外的驚喜。

研發製作 中華網絡股份有限公司　出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司

電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
國際中文版
134
封面設計／蘇執斐
全球華人電腦門市.書局均售
香港HK$17.馬來西亞RM$8
新加坡S$5.美國USD$6
加拿大CAD$8.澳洲AUD$9
2000 / JUNE
PC POWER Zine

CONTENTS

封面物語



特別報導



遊戲極品堂



勁GAME紅不讓











發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee, Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee,Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee,Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan, Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung,Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh, Editor	
技術主編	歐宗廷	Richard Oo, Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo,Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo, Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh, Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu, Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu, Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang, Feature Editor	webmaster@soft-world.com
採訪主編	葛文怡	Sharon Ko,Managing Editor	Sharon@cm1.hinet.net
採訪編輯	張鈞	Edwin Chang,Editor	edwin@swm.com.tw
駐港編輯	陳志明	Ming Chan,Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica,Lee	

廣告部 ADVERTISING

(高雄)廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng, Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	洪明紅	Vivian Hung,Advertising Secretary	advertise@swm.com.tw
(台北)廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen,Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線 07-8151063　台北/廣告專線 02-27889229

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯　許德全、吳建煌
特約封面設計　蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所　智冠科技股份有限公司
電話　886-7-8150988轉223、224　傳真：886-7-8151064
地址　高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱　高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱　editor@swm.com.tw
全球資訊網　http://www.swm.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問　寰瀛法律事務所　台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086　FAX：886-2-27085628
製版印刷　中華彩色印刷股份有限公司　台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123　FAX：886-2-29189049

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail:jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan

◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。



遊戲大預言

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技 TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
魔咒泡泡龍	動作	中文	5月	299元
英熊本色	3D動作解謎	中文	5月	299元
中華英雄	角色扮演	中文	6月	599元
導火線	動作射擊	中文	6月	599元
網路三國	線上角色扮演	中文	7月	299元
武林盟主	策略	中文	7月	299元

奧汀科技 TEL:(02)3233-4810 FAX:(02)3233-4865 http://www.odinsoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
墮落天使	角色扮演	中文	6月	未定
幻想紀元	角色扮演	中文	7月	未定

信必優多媒體 TEL:(02)2242-8417 FAX:(02)2243-4815 http://www.symbiosys.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
紅淚	角色扮演	中文	6月30日	599元

晟業資訊 TEL:(02)2543-2222 FAX:(02)2522-3819 http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
中國陸軍棋	益智	中文	5月	未定
大富翁之升官之途	益智	中文	5月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-2195 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
天旋地轉3：昏天暗地（Descent 3:Mecrenay）	動作射擊	英文	5月	未定
無盡的任務資料片：庫奈克的遺跡	角色扮演	英文	5月	未定
縱橫太空2：（SIM of the year）	飛行模擬	英文	5月	未定
魔由心生（Devil Inside）	動作	英文	5月	未定
黃蜂爆（F/A-18E Super Hornet）	飛行模擬	英文	5月	未定
蚯蚓吉姆3D（Earthworm Jim 3D）	動作冒險	英文	6月	未定

大宇資訊 TEL:(02)2356-0955 FAX(02)2356-0969 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
殺氣沖天	角色扮演	中文	5月下旬	599元
銀河英雄傳說V	戰略模擬	中文	6月	700元
魔神英雄	策略角色扮演	中文	6月	499元
隋唐爭霸	策略	中文	6月	299元
愛神餐館	模擬經營	中文	6月	599元
瘋狂搖搖杯	模擬經營	中文	7月	499元
霹靂奇俠傳	角色扮演	中文	7月	780元
新天使帝國	策略	中文	7月	未定

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
創世紀3（西風正傳）	角色扮演	中文	6月25日	880元
刀劍笑	角色扮演	中文	8月25日	599元

光譜資訊 TEL:(02)2395-7200 FAX:(02)2395-7201 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
殖民計劃2	策略	中文	5月	640元
學生騎士團	戰略	中文	6月	未定

歐樂影視 TEL:(02)2351-3291 FAX:(02)2351-3447 http://www.playerhouse.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
英雄無敵Ⅲ之末世聖刀（Heroes Ⅲ of Might and Magic Armageddon' s Blade）	角色扮演	英文	5月	未定
魔法門Ⅶ－完全中文版（Might and Magic Ⅶ）	角色扮演	中文	7月	未定

宇洲資訊 TEL:(07)725-4246 FAX:(07)726-2665

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
英熊本色	動作益智	中文	5月	299元
瘋狂極上大富翁	益智	中文	6月	未定

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
工人物語3黃金版	策略	英文	6月	980元
七大王朝2凡爾坦戰役中文版（Seven Kingdom2）	即時戰略	中文	6月	780元
笑傲江湖之日月神教	角色扮演	中文	6月	699元
魔鬼戰將總動員	即時戰略	中文	6月	880元
公元2150（Earth 2150）	即時戰略	英文	6月	780元
獸神世紀	角色扮演	中文	7月	未定
神偷2	策略	英文	7月	780元
星際駭客（Star Trek:The Hidden Evil）	策略	英文	7月	1080元
水族小舖	模擬	中文	7月	349元
三國志7	策略	中文	7月	1800元
駭客帝國（Dark Raign2）	即時戰略	英文	7月	349元
恐龍危機	動作	中文	7月	980元

日商帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
美眉大富翁	益智	中文	5月	299元
聖章　女神傳說	即時戰略	中文	7月	599元
神月紀事	角色扮演	中文	夏季	699元
鍊金術士瑪莉	角色扮演	中文	8月	未定

聖教士股份有限公司 TEL:(02)2370-1717 FAX:(02)2370-7077 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
惡靈2（Zaphie2）	冒險	中文	6月	未定
ARCANE On-line	角色扮演	中文	6月	未定
再愛一次2（Replay 2）	養成	中文	7月	未定
教父	角色扮演	中文	8月	未定
戰爭將軍（Battle Commender）	策略	中文	8月	未定
忠武公傳2	角色扮演	中文	8月	未定

協和國際 TEL:(02)2696-4866 FAX:(02)2696-4936 http://game.kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
樂高樂城棋手	益智遊戲	中文	5月底	1080元
樂高開天闢地	益智遊戲	中文	5月底	1080元
樂高地心歷險（Lego Raiders）	益智遊戲	附中文手冊	6月初	1080元
地球怕怕	益智冒險	中文	6月底	890元
樂高明星樂團（LOGO FRIEDS）	益智育樂	中文	6月底	1080元
機場大亨（Airport）	策略模擬	附中文手冊	7月中旬	未定
獵鷹任務（Codename Eagle）	動作策略	附中文手冊	7月中旬	未定
妙妙天竺鼠	寵物軟體	中文	7月下旬	299元
瑪莉亞~假面人生	推理解謎	中文	7月下旬	未定
虹彩6號（Mission Park）	動作策略	附中文手冊	8月	690元
新英雄傳說5~海的檻歌	角色扮演	中文	8月	未定

ｇａｍａｎｉａ TEL:(02)8226-9166 FAX:(02)2231-2679 E-mail:fullcorp@trace.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻模擬戰3 （Langrisa3）	角色扮演	中文	5月	680元
鋼鐵帝國	角色扮演	中文	5月下旬	799元
龍機傳承3	角色扮演	中文	7月	未定
小秘書－Lina（Room with Lina）	工具養成	中文	8月	未定

皇統光碟 TEL:(02)2718-5999 FAX:(02)2547-1577 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
西風狂劍	角色扮演	中文	5月下旬	699元
天喻	動作解謎	中文	6月下旬	699元
千禧新樂園（Roller Coaster Add On Pack）	策略經營	中文	6月下旬	950元
機甲爭霸戰三資料片（Mech. Warrior III - Add on）	模擬射擊	英文	6月下旬	950元
魔域傳奇	角色扮演	中文	7月上旬	699元
霹靂大富翁	益智	中文	7月上旬	299元
終極殺戮（Gunship）	模擬射擊	英文	7月上旬	950元
勇者小伊達（Little Ida）	動作冒險	中文	8月上旬	299元
賽車經理人（Grand Prix World ）	策略經營	英文	8月中旬	950元



業訊（股）公司 TEL:(02)2901-0099 FAX:(02)2906-2200 http://www.propilot.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
青蛙過街（Frogger）	動作	英文	5月下旬	299元
蟲蟲入侵（Gentipede）	動作	英文	5月下旬	299元
手套小子（Glover）	動作	英文	5月下旬	299元
飛彈指揮官（Missil Command）	動作	英文	5月下旬	299元
碰碰彈子台（Pong）	動作	英文	5月下旬	299元
新俄羅斯方塊（The Next Tetris）	益智	英文	5月下旬	299元
Q伯特（Q-bert）	動作	英文	5月下旬	299元
首腦狂戰（MasterMind）	益智	英文	5月下旬	299元
黑暗秘密（Dark Secrets of Africa）	角色扮演	英文	6月上旬	588元
快樂人生（Game of Life）	益智	英文	6月上旬	199元
晶兵總動員研發中心（Small Soldiers - Globaltech Lab）	動作	英文	6月上旬	299元
北方傳紀（Konung）	角色扮演	英文	6月下旬	980元
戰鬥艦隊（Battleship）	策略	英文	6月下旬	199元
龍炎（Dragonfire）	角色扮演	英文	7月上旬	588元
未來世界（RR2 - The Next Worlds）	益智	英文	7月上旬	499元
星際大壞蛋（Space Bastards）	飛行射擊	英文	7月上旬	588元
大頭（HEDZ）	動作射擊	英文	7月下旬	299元
碰碰車（Excessive Speed）	賽車	英文	7月下旬	299元
我的小馬（My Little Pony）	益智	英文	7月下旬	299元

會宇多媒體股份有限公司 TEL:(02)23690011 FAX:(02)23696780 http://www.smec.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河創世紀	策略	英／中文	5月下旬	960元
鱷魚中隊	戰略	英文	未定	780元

安峻科技 TEL:(02)2253-5766 FAX:(02)2258-9895 http://www.VR3d.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
斷劍傳說~聖戒風雲	策略角色扮演	中文	6月	599元
舞者至尊	角色扮演	中文	8月	未定

歡樂盒有限公司 TEL:(02)8226-9029 FAX:(02)8226-9016 http://www.gamebox.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
上帝	策略	中文	5月	399元
失落的女神-鑽石之章	冒險	中文	5月	599元
明日之星2	養成	中文	6月	399元
夢幻武士	戰略	中文	6月	760元
終極任務Z	戰略	中文	7月	未定
美少女救援隊	策略	中文	7月	未定
惡靈學園-玲子	冒險	中文	8月	未定
夢幻武士外傳	戰略	中文	8月	未定

華義國際 TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www.hwaei.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
夢幻西餐廳外傳　三千年食堂	策略	中文	6月 5日	800元
小子闖天關	未定	中文	6月10日	199元
瘋狂大富翁	益智	中文	6月20日	未定
福特名車賽90（FORD Racing）	模擬	英文	7月 5日	980元
俠客列傳	線上角色扮演	中文	7月10日	未定
創世啓世錄（Corum:another story）	角色扮演	中文	7月15日	未定
獨闖天涯	角色扮演	中文	8月 5日	未定
三國風雲2正式版	即時策略	中文	8月10日	未定
魔域風暴（Life Storm 2）	線上角色扮演	中文	8月15日	未定
幻境伏魔錄（Ghost Killer2）	角色扮演	中文	9月10日	未定
魔幻西遊記	角色扮演	中文	9月15日	800元

精訊資訊有限公司 TEL:(02)29996883 FAX:(02)29997061 http://www.kingformation.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
美少女夢工場2精緻版	養成	中文	5月15日	299元

美商藝電 TEL:(02)2747-6588 FAX:(02)2747-6312 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
模擬城市3000：探索無限（Sim City 3000:Unlimited）	策略模擬	中文	5月中旬	980元
超級克拉鱷2（Croc 2）	動作	英文	6月	980元
幕府將軍（Shogun）	策略	英文	6月中旬	1080元
終極警探2（Die Hard Trilogy 2）	動作	英文	6月中旬	980元
異形黃金版（A v P Gold Edition）	動作	英文	6月下旬	1080元

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大東亞風雲錄（Rising Sun）	即時戰略	英文	6月	1080元
星艦戰將（RFTS）	戰略	中文	6月	未定

龍愛科技 TEL:(04)310-7066 FAX:(04)310-7068 http://www.lonaisoft.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
勇者泡泡龍3	動作	中文	未定	未定
三國英豪	動作	中文	未定	未定

昱泉國際股份有限公司 TEL:(02)2705-3777 FAX:(02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
笑傲江湖之日月神教（暫定）	角色扮演	中文	6月	699元
雲州奇俠-史艷文(暫定)	策略角色扮演	中文	6月	未定
神鵰俠侶第一部（暫定）	角色扮演	中文	7月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派（暫定）	角色扮演	中文	8月	未定

詮積資訊有限公司 TEL:(02)-25912712 FAX:(02)02-25950821

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
三國霸業	即時角色戰略	中文	8月	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
我的遊樂場	益智	中文	5月中旬	未定
戀戀情深	戀愛養成	中文	7月中旬	未定

傑誠資訊 TEL:(02)2686-4615 FAX:(02)2681-9263 http://www.jc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網路職棒賽	網路運動	中文	8月	未定
網路三國誌	網路戰略	中文	8月	未定

松崗休閒軟體 TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

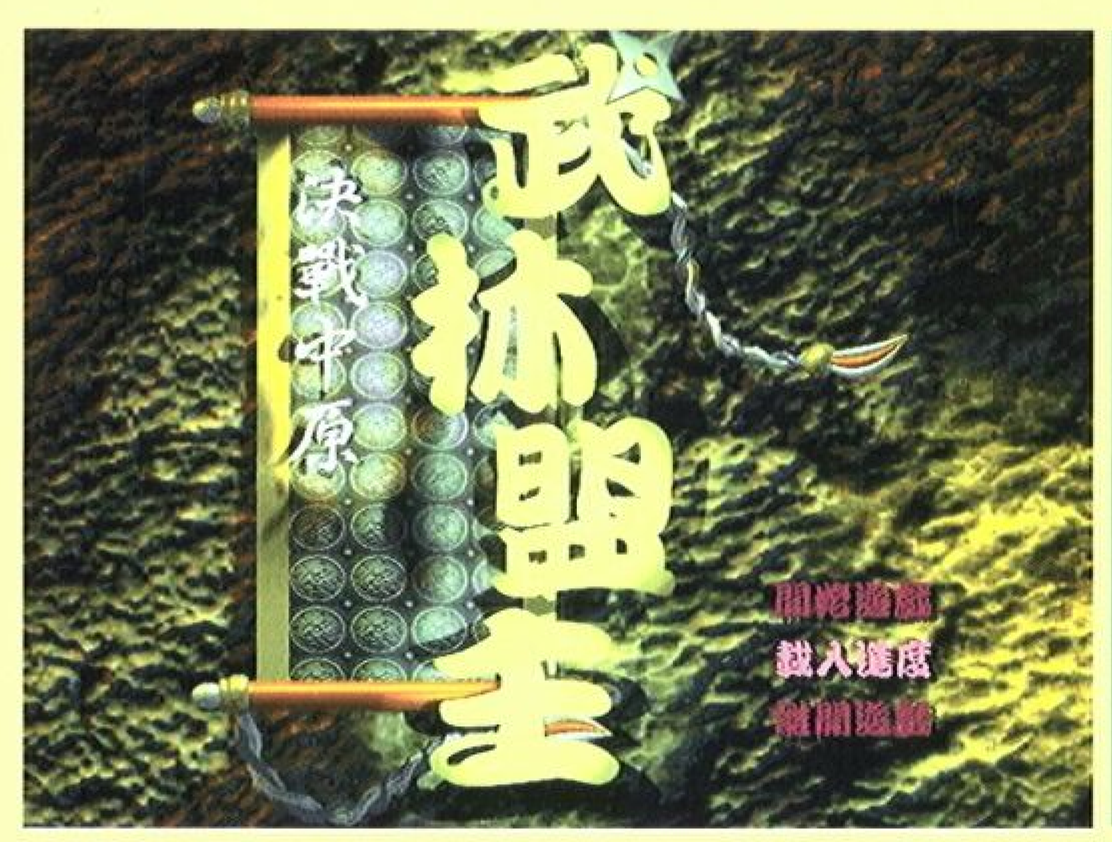
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
交通巨人（Traffic Giant暫譯）	策略	英文	6月	未定
前進華爾街（Wall street Tycoon）	股市模擬	英文	6月	990元
決戰九重天中文版（Mankind 1.6）中文版	網路	中文	6月	990元
商業大亨（Business Tycoon）	商業模擬	英文	7月	990元
天生好手（Virtual Skipper）	運動	英文	7月	599元
印加王朝（Theocracy）	即時戰略	中文	7月	1080元
暗黑破壞神II（Diablo II）	角色扮演	英文	7月	1200元
瘋狂彈珠台（Slamtilt resurrection暫譯）	益智	英文	7月	399元
午夜狂飆（Midnight Racing暫譯）	競速	英文	8月	599元
救難先鋒（Search and Rescue II）	飛行模擬	英文	8月	未定
太平洋空戰（Pacific Worriers）	動作射擊	英文	8月	未定
光榮戰役（Arcatera暫譯）	角色扮演	英文	9月	990元
拓荒先鋒（Fontier Lands）	策略	英文	9月	未定
銀河生死鬥II（Tribes II）	網路動作射擊	英文	未定	未定

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
新絕代雙驕2	角色扮演	中文	7月	未定
超時空英雄傳說	角色扮演	中文	10月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://www.softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
戰雲瀰漫	戰爭模擬	英文	5月	未定
法老中文版（PHARAOH）	策略	中文	5月中旬	1080元
捍衛長空（Tachyon）	射擊	英文	5月下旬	1080元
搶救貧窮大作戰	益智	中文	6月下旬	未定
激爆裝甲（Metal Fatigue）	即時戰略	英文	6月	1050元
黑幫教父	動作角色扮演	中文	7月	未定
戰略高手（GROUND CONTROL）	戰爭模擬	英文	7月	未定



『武林盟主』是一個類似三國演義的簡單策略遊戲，首先玩家必須在五個教派中選一個擔任其掌門人，開山立派，訓練親衛兵並研發更高深的武學，最終目的是一統江湖，成為唯我獨尊的武林盟主。



◀五派掌門，玩家可任選其一擔任。

武林高手歡迎卡位！

明朝中葉，朝野一片混亂，此時人心思變，武學也大為興盛。來自東洋的神秘忍者教派—伊賀派、長年作亂的異域邪教—神龍教，紛紛入侵中原，造成中原武林恐慌。然而少林、武當、峨嵋這些百年老教派不但不團結抵禦外侮，還因為彼此之間的不信任，各自野心傾軋、互相攻擊，讓整體形勢更加的糟糕。各派以割據地盤、鞏固勢力為要務，弄得民不聊生、叫苦連天。中原這塊沃土人人皆想分一杯羹，就看誰的手段最高、計謀最巧，才能力壓群雄、一統江湖了！



▲中原武林四分五裂，五派各據一方。

預定	7月中旬 發行
體驗 展示 桌布	
設計公司	kiwi
發行公司	智冠科技
機種	pentium以上
記憶體	32MB RAM
操作	鍵盤/滑鼠（必備
類型	策略





▶少林雖為武學正宗，也無法阻擋分裂。

江湖道上恩怨分明！

遊戲只有一片CD，畫面主要採用有點偏向日式風格的3D可愛人物，片頭很卡通，除點出各派之特色外，還漂亮的秀出各派之獨特武功。在操作上也十分簡單，一隻滑鼠與幾個指令就可以走遍天下。遊戲分有三個武林時期（逐鹿中原、神龍入侵、武林盟主），任一段時間進入皆有不同的玩法，變化多端。

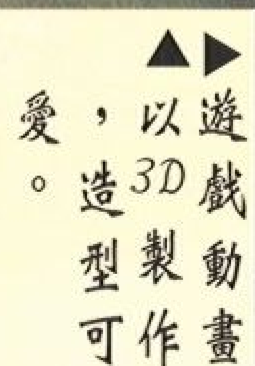
遊戲的主旨是以時間經過的方式存錢，然後用金錢來建造各種功能建築，進而用計謀中的流言、潛入、破壞、離間來對付其他教派，或者用外交的手腕，如進貢、結盟、斷交、聯合出師的方式來制衡各教派間長期的心結。不然乾脆就出師攻打玩家看不順眼的教派。你其它的四位對手也會對你採取同樣的手段，聰明的他們會用計聯合大軍攻打你，也會趁機佔據你的領地，有仇報仇，玩者可得萬分小心。



▲必需以金錢建設各式建築。



▶用計對付敵手最為有效。





▲▶遊戲動畫以3D製作，造型可愛。

自行研發武功技壓群雄！

▲練功房可提升武力。

於戰場上將可使我方發揮以不同武器攻擊、使用玄術攻擊、醫療我方隊員等能力。

遊戲採用如C&C之即時戰鬥系統，讓玩家享受百人大作戰那種打群架的感覺。之前在大本營中研發的結果將表現於戰場之上，研發速度越快的一方，武力越強，以少搏多是不成問題的。



除了必須建造各種練功房（有刃拳鏢陣玄五種）及英雄館、軍營、練丹房等，還可以研發劍法、拳法、暗器、陣法、密法、絕學、建築、丹藥等項目，這些項目的完成雖然皆需要一段時間，可是一但研發成功後，將可提昇各種能力，

▲採即時戰鬥系統◀，對戰場面浩大。

來打群架絕不犯法





▲不停擴張領，才能成為武林盟主。

◀各派風格不同，戰鬥時▼的語音及音效也不同。

一旦攻擊指令下達，我派與其它門派就即時展開各項的對戰。射飛鏢、施玄術，不殺到勝負分出決不休止，大場面的戰鬥讓人玩來十分過癮。戰鬥過程還依各派之風格搭配語音與音效，像聽到"阿彌陀佛，善哉善哉"時，就會知道是少林弟子出動了。3D動畫製作並搭配光影效果展現三國式的建設策略，還有二十首動聽配樂與人聲音效以CD音源完整展現。

在征戰的旅途中，還有許多不定期降臨的事件，考驗著玩家的耐力並帶給玩家意外的幸運。不管是以正當手法或不法勾當，不論是強行地或是自行擴張領地，玩家都要用堅固的建築與強盛的武力做為後盾，這樣武林盟主的寶座才坐得穩、做的久，加油囉！








預定 7月發行

設計公司：中華網絡
發行公司：智冠科技
類型

線上角色扮演

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：64MB
- 操作：keyboard、mouse

網路遊戲可以說是目前的當紅炸子雞，想想看玩遊戲面對的不再是冷冰冰的電腦，而是來自世界各地的同好時，就讓人整個興奮起來。目前國內比較知名的網路遊戲都是以Mud為基礎，而智冠在7月即將推出的最新網路遊戲—網路三國，從伺服器端到用戶端可是完完全全都是自行研發的，保證要給玩家們最棒的網路遊戲品質。



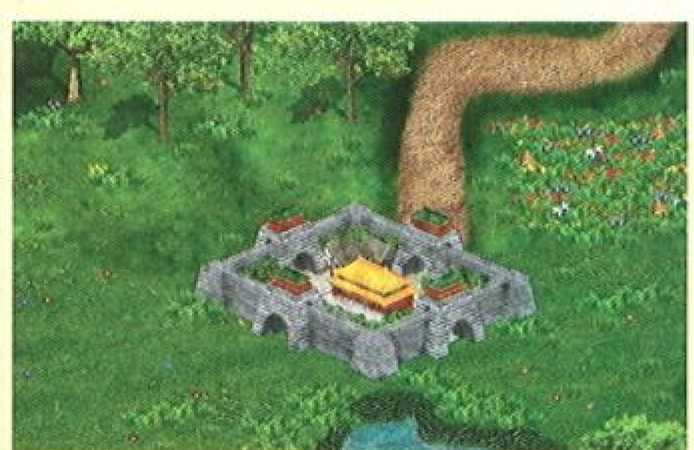
網路遊戲最吸引人的就是與真人交手



網路三國將為國內線上遊戲帶來新紀元

歡迎來到龐大的三國世界



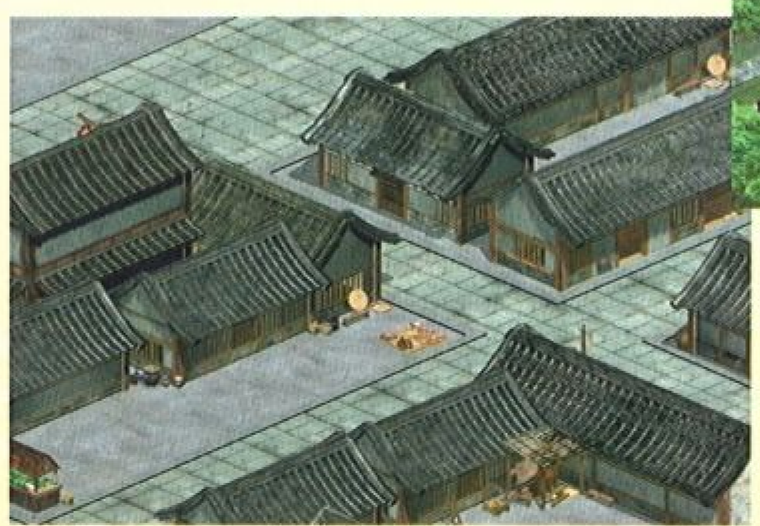


本遊戲的背景就是設定在漢獻帝末年，各諸侯擁兵自重，畫地為國的戰亂時代。一般三國遊戲都必須先選擇一個時期，但是由於這是一個網路遊戲，所以設定上漢獻帝都是一直存在的，而知名的諸侯也不分時期的同時存在著，這可真是一個混亂的三國世界啊！為了容納這麼龐大的世界，製作小組特別畫了一個由十三個螢幕組成的超大世界，若想全世界走透透，恐怕要大把時間呢！

遊戲裏的世界龐大，景色各異

國家概念形成

玩家在進入這個世界中必須要先選擇所屬的國家(州郡)，每個國家都由一個一品官的NPC統治，如劉備、曹操啦！這可是踏入這個世界非常重要的第一步，因為國家在遊戲中是非常重要的一個概念，當你成為一個國家的子民後，就在該城內安身立命，並接受該國的統治與保護。你可不能隨便的叛國，但是如果真的不滿該國的統治，或是真有什麼難言之隱，其實你也是可以叛國。但是此時的你將成為無家可歸的難民，如果本身實力薄弱，是很難在這個肉弱強食的世界生存的。而且如果想再加入其它國籍還得有人引薦才行呢！





遊戲中由各種不同的國家組成



九品官人制的官職


只要多執行任務便能賺到錢買官

採用九品官人制，玩家一開始當然只是個平民百姓，談不上品級。但是只要你力爭上游，努力的賺錢，多多去打野獸、挖礦、接任務，賺到一筆錢後，又有一定的聲望就可以去捐官買個九品官來做。

當你踏上仕途後，就可以做一些事來累積自己的聲望與當官的經驗值，如開發土地、練兵、研發軍事等，等到經驗值與聲望達到水平後就可以升等。九品～五品官都沒有人數限制，因此只要努力絕對可以升上，但是四品～二品可就有人數限定囉，所以就有擂台賽的設定，你可以挑戰上面的官（玩家或NPC均可），只要打贏了，你就可以將對方拉下，自己升上去。不禁令人感嘆，官場果然是踩著別人往上升呀！


較高階的官就必需透過擂台打鬥來取得

說到國家，當然就有治理國家的官兒，這網路三國的世界裡，是

選擇職業決定你的未來

在遊戲一開始玩家都可以選擇一個職業，共有謀士、醫士、武士、流士、巫士、和蠱士等六大項。職業的不同，決定自己本身的能力，例如謀士與巫士都是擁有法術的人，但卻屬相反兩種屬性，謀士最後能練成偏向正面的法術，而巫士則是屬黑暗面的幻術。每種職業都有不同的優缺點，也會影響到特殊任務的不同，例如你非常崇拜諸葛亮，十分想尋找孔明的芳蹤，但若是選擇頭腦簡單四肢發達的武士的話，那想見到諸葛孔明，恐怕比登天還難。也許你要問，找到這些特殊的NPC有什麼屁用？嘿嘿！就是很有用，他們可是會教你各種不同的絕招呢！想要在三國的世界中出人頭地，還是必須向高人學習一些撇步的！


選擇職業關係你的戰鬥能力


入深山找高人可學習更高的技能

養兒繼承霸業


各式各樣的武器及防具

當你練某個職業到最高點時，厭倦了想換職業怎麼辦？難到重玩？別傻了，企畫怎會讓你幹這傻事？在遊戲中有一個娶妻及找老公的功能，只要你有錢有房子，就可以到戶政屋買個老婆或老公回家（NPC），組織一個家庭後，過一段時間自動會生下你們愛情的結晶。

接著你便可以開始教養這個小孩，例如你想培養個像關雲長一樣驍勇善戰的兒子，就多給他玩具刀、教他看一些書等等。等他長大後，你可以讓他繼承你的職業，如此他不但能保有自己的屬性，還能從上一代得到更棒的能力。

當繼承確立，你所扮演的角色將自動老死，你便轉而控制兒子，如此一脈相傳下去。遊戲還設計了一個親蜜度，如果你不常回家看看兒女，那小孩到了青少年期會有叛逆的性格產生，不加以重視，繼承的時候將無法完全接收老子的能力喔！為什麼？親子關係不好，還想小孩理你嗎？


職業及技能可傳承給下一代

總之這是一款相當有趣的網路遊戲，遊戲發行時將以超低價299元回饋玩家，而且前三個月完全免會費。據說五月份將開始展開測試，請玩家密切注意各種消息，



英熊本色 Hero

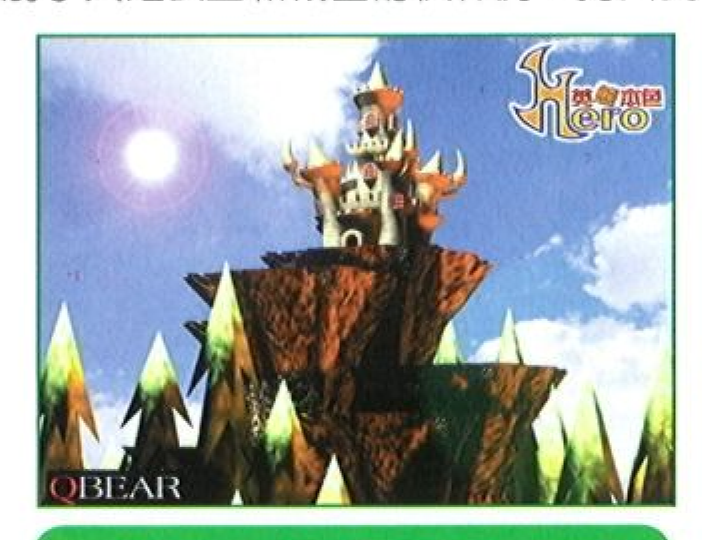
預定 **5月** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司：飛玩資訊
發行公司：智冠科技

類型：動作解謎

- 機種：pentium200
- 記憶體：64 MB
- 操　作：KEYBOARD、數位搖桿

貝姬公主的青梅竹馬威利，是城堡裡數一數二的勇士。二年前，威利為了提升自己的實力，於是告別了貝姬公主和城堡的伙伴們，獨自到外地修行，沒想到當威利再次回到城堡的時候，卻發現貝姬和整個城堡竟然不翼而飛。為了解救城堡的伙伴們和貝姬公主，於是威利展開了他的驚險冒險旅程…



小惡魔將貝姬公主住的城堡移到魔界去了！



貝姬公主陷入危機，威利能將她救出嗎？



這就是事件的始作甬者－小惡魔。

靈活的攻擊VS可怕的機關



拉下這個拉桿，會出現什麼驚人的陷阱？



可怕的火龍，用什麼法寶才可以擊退牠呢？



勇敢無敵的英熊難道竟死在區區大石下？

玩家控制的威利熊不管是動作或是攻擊都相當的靈活。除了單純的揮擊動作外，還有衝刺攻擊、跑步攻擊、聚氣攻擊，此外玩家還必須運用各式各樣的攻擊性道具、陷阱開關和武器設備，來幫助您過關斬將。比方說，像是您可以在狹窄的通道上，先放個雷電放射器，然後再誘餌引怪物們進來，來個甕中捉鱉；或者是把討厭的怪物們引誘到陷阱區後，在輕輕的拉下起動陷阱的開關，讓怪物們一一變成了串燒甜不辣……等等，各式各樣新奇有趣的武器設備，和千奇百怪的陷阱開關，讓您在戰鬥方式的決定上，能有多樣化的選擇。

最性格的怪物



要打擊怪物前，先到商店將武器準備齊全。

在千奇百怪的魔界裏住著各種形形色色的怪物，你可別以為稱為怪物就一定如兇神惡霸般令人討厭。在這個遊戲中，各種怪物是有不同性格與攻擊能力的，像可愛的怪物史萊姆，在個性的設定上是一個相當膽小的怪物，因此它總是先會躲在暗處，再偷偷的放出電擊來攻擊你。不過，除了附予個性之外，另外還加入了水、火、雷三種屬性之分，而每一種屬性的怪物，都有其相對應的行動模式和攻擊方法。



要跟不同的怪獸周旋，必須用不同的方法喔！

珍奇怪物完全披露



史萊姆

一種個性相當溫和的變種生物，平常不會主動去攻擊人，不過要是它一生氣，可是相當可怕的喔！



鬼頭刀

頭部宛如一把斧頭的鬼頭刀，是一種相當兇殘的怪物，當您遇到它的時候，可要小心它那把利斧頭哦。



僵 屍

從墓場復活的疆屍，是一種意志相當頑固的怪物，一旦被它跳上，他會一直的追著你的，直到天涯海角。



蝙 蝠

生長在長期不見光的蝙蝠，是一種個性膽小的怪物，常常躲在陰暗的角落偷襲你。



冰 蛇

生長在冰天雪地的它，是一名相當難纏的對手，它所吐出來的氣息，可讓踫觸到的對手結成冰塊。



鬼 面

德古拉軍團的五大首領之一。不但可以噴射出威利強大的追蹤光球，又可以招換出強悍的怪物，最令人頭疼的則是它的瞬間移動能力，常讓想攻擊它的對手撲個空。



巨齒妖

擁有可怕大利牙的巨齒妖，一旦被它咬上一口，可就危險囉！



變種蜘蛛

變種蜘蛛和史萊姆不同，是一種個性相當暴燥的生物，只要是有人接近它，它會毫不猶豫的噴射出蜘蛛網來攻擊你。



南瓜怪

南瓜怪是萬聖節常見的怪物之一，當有人靠近它的時候，它會以最快的速度衝撞任何想接近的對手。



死 神

在西洋傳說裡，凡見到死神真面目者，皆會以他的生命做為代價，然而傳言是否為屬實呢！？



香雞排

個性就有如拚命三郎的香雞排，遇到它的時候可要小心了。



鬼 火

鬼火可以說是墓場最常見的怪物之一，當您不小心接近它的時候，它可是會瞬間發出高溫，讓您受到嚴重的創傷。



幽 靈

幽靈是種相當另人頭疼的怪物，它不但攻擊速度快，而且時常變身成透明的樣子來攻擊你。



冰 人

冰人為冰之國最強的戰士，在遠處不但可以發射出結冰的氣息，在接近戰的攻擊技巧更是一流。



毒蘑草

個性相當膽小的毒蘑草，當它遇到危險的時候，就會噴出一種特殊的毒霧，讓對手陷入昏迷狀態。



魔由心生

創世紀恐怖巨獻

大家一定都記得7年前有一產品，以電影般的運鏡角度及驚駭恐怖的內容，讓眾多玩家們承受前所未有的驚嚇快感吧。沒錯！就是大名鼎鼎的「鬼屋魔影-Alone in the dark」，這套遊戲掀起了電腦界一連三波的恐怖熱浪，而在往後數年間一直沒有足以超越、甚至是匹敵的產品出現。時至千禧年的今日，「鬼屋魔影」設計人Hubert Chardeau終於與遊戲界以聲光效果穩坐第一把交椅的Cryo攜手合作，恐怖遊戲驚世鉅作的「魔由心生Devil Inside」於焉誕生！

廿一世紀：洛杉磯萬聖節夜晚



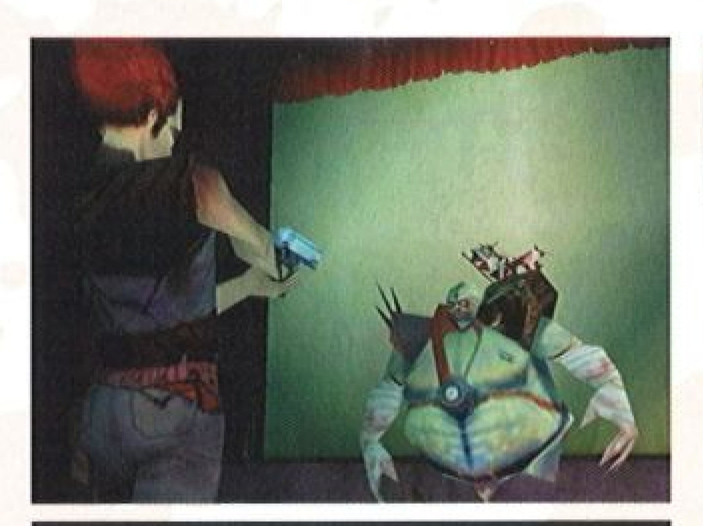
擁有靈異力量的蒂法

戴夫 阿克藍，前任刑警，現任特派新聞記者，他專門採訪一些無法理解的怪異事件。而戴夫本人就已經超過了一般人的理解範圍，除了對各種武器的精通以及略帶殘忍的個性外，戴夫血液中還隱藏了一股魔性因子…沒錯！戴夫可以召喚他黑暗的雙生子，性感美艷的夜魔女-蒂法Deva，蒂法擁有超自然的靈異力量，能夠輕易消滅一切她視為糞土的低等生物，當然也包括人類在內。在萬聖節的今夜，戴夫受「魔由心生」現場直播節目委託，與攝影師深入探訪一個廢棄陰森的巨大古宅，然而出現在他面前的，是一些剛從地底爬出來，對鮮血充滿飢渴的畸形肉塊；感謝老天！這是多麼完美的話題啊！只要戴夫能夠滿足銀光幕前那群渴望暴力血腥的觀衆，今夜的收視率一定可以創下有史以來的新高。



陰深的古宅將出現可怕的事物

怎樣虐待你的對手？



戴夫擅長各類武器

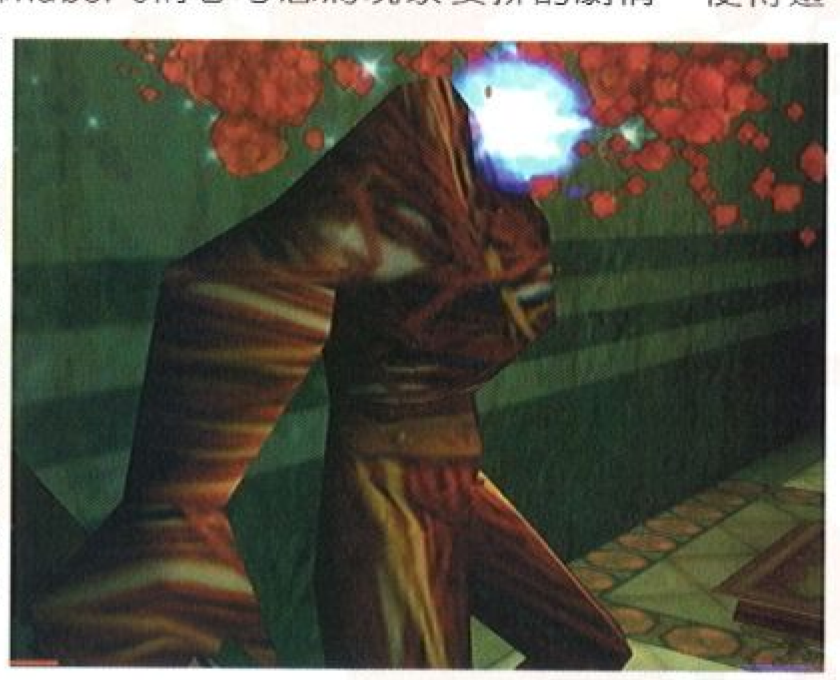
我們的戴夫既然身為前刑警，當然精通各式武器，凡舉手槍、散彈槍、M16…各式先進武器樣樣出神入化，達到「打手斷手、打腳斷腳」的最高宗旨，更別提讓人熱血沸騰的「特製巴比Q - Special BBQ」，將檔路的傢伙通通鋸成肉塊。夜魔女蒂法則擁有各式各樣炫麗的魔法，除了攻擊對手以外還有種種神秘的用途，而因為蒂法的力量則來自地獄之主，每當消滅擁有魔力的敵人時，會將敵人的魂魄吸收，以獻給地獄之主而得到更高階的魔法。



極盡聲光之能事


影像效果非常真實

在瞭解這款遊戲如此吸引人的內容之後，讓我們再來看看「魔由心生」能呈現給觀衆怎樣的視聽享受。只有一句話能形容：驚為天人！由按下play鍵開始，Cryo種種別出心裁的感官藝術就不斷出現在玩家眼前，如同好萊塢電影般的動畫，標題畫面浮動扭曲的背景，給予玩家感官上強力的震撼！進入遊戲之後，細膩精緻且栩栩如生的背景畫面、飄忽真實的光影效果、擬真細緻的角色動作，加入炫目的光影特效，註定了這將是一款不同凡響的遊戲，再配合Cryo一貫的高品質配樂音效，以及大師Hubert精心巧思為玩家安排的劇情，使得遊戲進行就如同親身經歷一場恐怖電影一般，讓玩家從頭到尾完全透不過氣來。


許多畫面強力震撼玩家感官

好萊塢特效就在銀幕中

還有一點不得不提的，「魔由心生」最大的突破除了極限的聲光效果外，還別出心裁加入了許多好萊塢電影的特效，記得「駭客任務」裡，女主角凌空飛踢之後，畫面靜止並原地旋轉360度的鏡頭嗎？沒錯！本遊戲就有這種「駭客畫面」，而且你不需要在攝影棚搭架百餘台來完成的這種特效鏡頭，只要當你把僵屍的頭打爆、血花肉塊四濺時，輕輕按下一顆熱鍵，就可以欣賞自己的「傑作」。另外遊戲還能選擇各種視角，玩家也可以在畫面右方開啓兩個小視窗，以掌控突如其來的狀況，這項設計更是體貼玩家，因為誰也不曉得下一秒會從那邊跳出一隻索命惡使。


劇情有如恐怖電影一般刺激

有如電影特效的畫面

年度最佳尖叫饗宴

看完以上的介紹，你是否開始躍躍欲試了？沒錯，「魔由心生」已經在國外受到衆多玩家以及各大媒體的一致肯定了，融合了動作、冒險、射擊於一身的內涵、無人可及的聲光效果，加上精心布置、讓人尖叫連連的劇情效果，絕對是玩家近年來能玩到最好的遊戲。



內容絕對讓你尖叫不已

▲小視窗讓你全面掌握狀況



預定5月發行　體驗　展示　桌布

設計公司：Sony-989 studio / Verant
國內發行：英特衛
類型：連線角色扮演
機種：pentium 200
記憶體：64MB
操作：Mouse

EverQuest The Ruins of Kunark



▲EQ的法術效果畫面炫麗。

年度最佳遊戲再度出擊

如果你問：現在誰是線上RPG遊戲的霸主？毫無疑問，十個有九個會回答「無盡的任務」(以下簡稱EQ)！沒錯，EQ自從1999年十一月在台灣上市之後，立刻造成一股瘋狂熱潮，每日上線人數有增無減，精緻的3D畫面與炫麗的法術效果、平衡完整的設定、不斷創新的資料、多樣化而迷人的種族及職業設定…等等，都是EQ之所以能夠在台灣大放異彩的原因。

而最重要的是，EQ裡面加入了「人性」這個因素，玩家們可以從遊戲從中體會到喜怒哀樂及與人相處交往的技巧，甚至互相扶持、生死與共，這才是EQ真正叫人們廢寢忘食而深深入迷的原因吧！也因此EQ推出至今在國內外佳評如潮，得獎無數；除了在網站上贏得數個年度最佳網路遊戲的殊榮外、更得到了年度最佳遊戲的肯定。而今，勇者的任務永無止盡，SONY推出了EQ資料片「庫奈克的遺跡」(以下簡稱ROK)，挾帶著種種突破性的更新，將這套遊戲史上最具光彩的遊戲推向另一個高峰。



▲EQ的人物設計繁多。

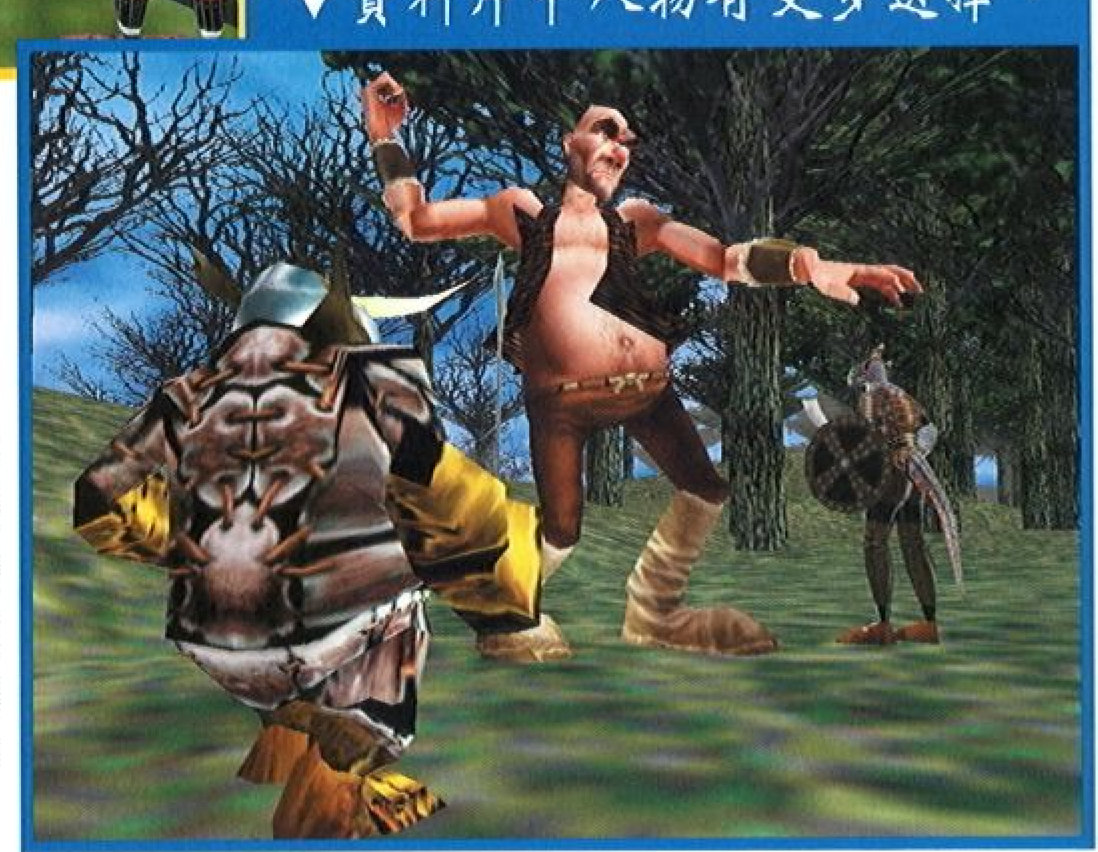


◀充滿人性的設計。

新舊玩家共同踏上冒險之途

若你是EQ的老玩家，你可以直接進行ROK的任務，如果你初次進入這世界，亦可以以購買合輯的方式創造新人物，一切從頭開始。而當然，這是一套建築在多人連線基礎的遊戲，無論EQ或ROK的玩家都可以在這世界上共同冒險，不過ROK的玩家能夠擁有更強的人物及更多的選擇，比較之下，當然所有EQ玩家都會想進入ROK的世界(不然大家一同去庫奈克冒險的時候就只有自己得待在碼頭喝酒流眼淚了…)。

▼資料片中人物有更多選擇。



陌生而危險的新旅程

ROK的背景設定在一塊名為「庫奈克Kunark」的陌生大陸上，這塊大陸位於費德渥Faydwer大陸的下方。由種種古老傳說得知，庫奈克擁有與主大陸安東尼卡Antonica截然不同的生態環境；是一座完全殘忍且恐怖的領域。此地的艾克薩Iksar 帝國以殘酷的手法統治且征服許多其他高智慧種族，並強迫他們成為奴隸。因此，久而久之已經沒有任何船員接近此地，直至近日才被一些冒險者發現：艾克薩帝國的蜥蜴人早已因某種原因而瀕臨滅絕，只餘下少部分在試圖重建往日榮光，然則，數目繁多的密寶已經引誘冒險家開始上岸展開新的探險了。

▲新大陸上充滿刺激的冒險。



◀愛薩克帝國的蜥蜴人。

種種驚人的大突破

ROK不但已經擁有這樣引人入勝的故事背景，還在各項玩家們所期盼的著眼點下做了大幅度的加強，足以使EQ倍增魅力，讓我們來看看：



◀▲新增許多威力強大的法術。

一、冒險者們可以跨越等級50的門檻；隨之而來的是數百種全新的法術、技能、武器裝備，讓冒險者們好好提升己身的實力。

二、新增玩家可選擇新種族─蜥蜴人：這種貌似蜥蜴的邪惡人種，為了重新建立的Iksar帝國，恢復以往的榮耀，可以不惜用盡一切手段。事實上，他們最常用藉由流血的方式說服他們的敵人…

三、新增大陸Kunark：這個以往從來沒人發現過的航行死角，出乎意料的竟有我們所熟悉的Norrath世界30%的面積。在如此龐大的版圖中，存在著前所未聞的危機與寶藏，正等待冒險者們的開發。

▲新增的種族—蜥蜴人。

四、超過廿個全新的區域：從連新手也可以暢遊的菜鳥區到經驗豐富的勇者也得送命的死亡地域，包含著市集、神殿、泥洞、冰河、大峽谷、捲問房、無樹平原、深水湖、熱帶叢林、幽暗洞窟、地下城堡等等…，與Norrath世界完全不同文化風情。

五、從未面對過的敵人：亞翼龍、爬蟲獸、巨型毒蠍、半龍人、食人植物…以及更多更危險的生物，各自擁有未知的殺戮力量，勢必將為冒險者們的歷險帶來最大的威脅並引發激烈惡戰。

六、發揮到極點的3D貼圖技術在角色們的造型將更加精緻細膩，而新環境及更精細的區域完全被賦予生命。許多場景將會因應各種因素而動作，例如隨風飄搖的樹枝等等…



▲許多新區域供玩家冒險

不容忽視的續章 永無止盡的冒險

綜觀以上幾點，大家可以看出來資料片「ROK」不但提供全球玩家最希望看到的品質提升，同時也增加了新的冒險地區、任務、法術、怪物以及新動畫。儘管是一塊全新出現的蠻荒大陸，但又與原來EQ的劇情更加的契合，玩的時候完全不會任何格格不入的感覺。如果你是一位正在EQ中奮戰的勇者，或是已經將巨龍除去的傳奇英雄，甚至是某冒險公會的領導者，在聽到這個消息之後，相信都已經在磨拳擦掌的等待「無盡的任務」資料片「庫奈克的遺跡」的上市嘍！



▲出現許多未見過的生物。

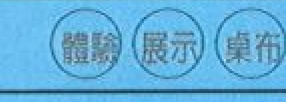
F/A-18E Super Hornet

黃蜂爆

模擬飛行遊戲最極致的表現

預定 **6月** 發行





設計公司／Interplay
國內發行公司／英特衛
機種：Pentium 233
記憶體：64 MB

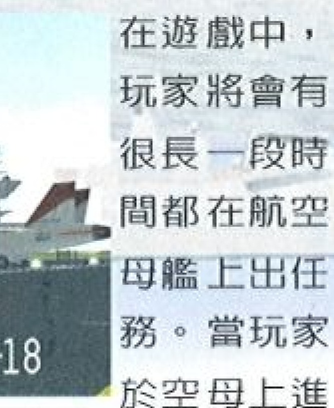


類型 模擬飛行


超級戰機F-18大黃蜂的英姿

電腦模擬遊戲的龍頭Digital Integration公司於今年再度推出模擬飛行新作”黃蜂爆（F/A-18E Super Hornet)”。這一次他們展現更旺盛的企圖心，要做出目前畫面最精緻，操控最真實的飛行模擬遊戲。而他們所選擇的主角，正是美國海軍未來的最強主力攻擊機：”F-18大黃蜂”。

現在我們就來說說黃蜂爆的擬真度。首先，因為F-18的主要用途就是佈署在美國所有艦隊的航空母艦上；因此在遊戲中，玩家將會有很長一段時間都在航空母艦上出任務。當玩家於空母上進行起飛降落的程序時，除了可以看到許多在一旁正等待起飛的戰機之外，還可以看到甲板上的工作人員。戰機可能隨時就進入待命狀態，甚至起飛，而工作人員除了會以手揮舞指示棒指揮起降外，有時更會彼此交談，所有人和物完全都和真實空母上的沒二樣！




配置在空母上的F-18

雙眼所見完全逼真複製

接著說到戰機本身，在黃蜂爆中，儀表板上不論是指針，按鈕或警示燈，都會因玩家的操控而真實的改變狀態。另外，以前模擬飛行遊戲玩家只能看到眼前的景觀，如果想看側面或後方，就必須切換視角。在”黃蜂爆”中，藉由特殊的視角控制系統，玩家可以任意360度更改視角，玩家再也不必浪費那重要的數秒鐘在切換視角上。


儀表板全都是會動的唷

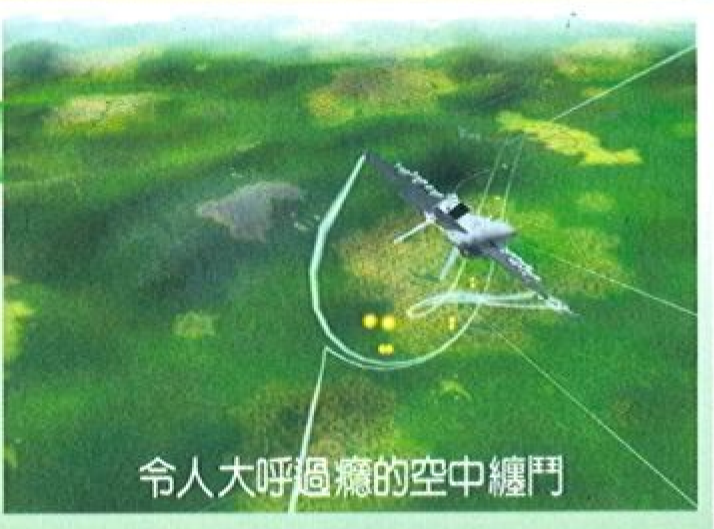

地面的情景看的清清楚楚

不過精彩的還沒講完，黃蜂爆中所有玩家所能看得到的東西，全部都是經過精心設計。玩家再也不會在地空飛過數台坦克，但只看到幾個方形的火柴盒，取而代之的是驚人的真實坦克圖形！而藉著3D加速卡和設計小組的努力，遊戲中的最高解析度甚至可以高到1027x768之多！由此可見”黃蜂爆”所用的3D引擎是多麼夠力！

盡情享受飛行纏鬥的極速快感

黃蜂爆中所有的作戰地圖都是經由衛星地圖所繪製的，另外所有在遊戲中出現的船艦、直昇機、地面車輛、建築等，其精細度都令人感動。而當你在執行空戰任務時，可別因為太過專心盯著看著名的空中殺手米格29和幻象2000戰機，而忘了射出飛彈哦，因為他們的高AI將會讓你在纏鬥時頭痛不已！

這是一款真實而充滿刺激的佳作，喜愛空戰模擬遊戲的玩家絕對不可錯過，除了多達40個為新手和空戰高手而特別設計的任務，玩家更可以藉由數據機和最多24人進行空中大會戰，飛行和纏鬥樂趣可說沒有其它飛行模擬遊戲能比得上！


令人大呼過癮的空中纏鬥



柏德之門資料片
劍灣傳奇
Baldur's Gate:Tales of the Sword Coast

預定 5月 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／Interplay
國內發行／英特衛

▶ 機種：PENTIUM 100
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：k、m

角色扮演 類型



一段新的傳奇，屬於你自己的傳奇！

1998年轟動全球的角色扮演遊戲「柏德之門」，可說是集所有人的肯定於一身，製作小組因而正在為續集而努力當中。在等待的這段時間，為了滿足玩家們的期待，Interplay先推出了「柏德之門」的資料片－「劍灣傳奇」

"柏德之門－劍灣傳奇"的主要內容依然是以「柏德之門」的架構為主，資料片在「柏德之門」的劍灣大地圖中加入了全新的遊戲地區，整個劍灣的大地圖將會全部被抽換掉，而換成另外一張完整的劍灣地圖。但這並不表示你沒辦法繼續你在柏德之門中的進度，只不過用的是較大的地圖而已。要進行「劍灣傳奇」的任務，你可以創造新人物一切從頭開始，當然你也可以讀取柏德之門中的舊記錄。除了增加新的故事內容外，遊戲的設定也有小幅的改變，包括：大部份的職業都會有兩個可立即切換使用武器的按鈕；投射武器的速度變成兩倍；盜賊的背刺技能現在必須在敵人背後才可使用等等……。

人物操作也有小幅度改變

劍灣傳奇有全新的遊戲地區

新場景．新怪物．新法術，讓你絕對過足癮！

在「劍灣傳奇」之中，除了有新的區域可供玩家們探索之外，更少不了新的特殊物品及新的怪物，而怪物出現的機率也更為頻繁，目的就是在滿足玩家的殺戮嗜好。資料片中更增加了牧師及法師系的法術，而且大部份都是四到五級的法術，玩家將可以享受到新的法術帶來的震撼。不過為了公平起見，有些NPC也會使用這些法術來對付你，所以可別太過高興了。

整體上而言，資料片「劍灣傳奇」不但把一些全球玩家最希望解決的問題解決了，同時也增加了新的冒險地區、任務、法術、怪物以及新的過場動畫，雖然顧慮到「專家級龍與地下城規章」的規定而沒有作出巨大幅度的改變，但也因此與原來「柏德之門」的劇情更加的契合。如果你是一位正在「柏德之門」中奮戰的勇者，或是一位已經將Saveok除去的傳奇人物，都不應該錯過這個資料片才是。而且這個資料片將只會以「原裝進口」的版本在台灣和大家見面，聽到這個消息之後，應該已經有許多喜愛冒險犯難的勇者與遊戲收藏家，都在磨拳擦掌的等待「柏德之門」資料片「劍灣傳奇」的上市嘍！



▲ 全新的任務等待你完成



新的怪物是很難纏的



新法術帶來震撼效果



LUNA SAGA 神月紀事

http://sp.tgl.com.tw

預定 **夏季預定** 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／台灣帝技爺如
發行公司／台灣帝技爺如

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：32MB
- 操作：鍵盤/搖桿

類型　益智模擬

▲刻畫細緻的城鎮，圖為泰蘭迪斯城

SD構圖的建築美學，交織出雄偉壯麗的建物

神月紀事的世界追求的是一種極致的自然，希望帶有自然的美感，因此地貌也是依據自然氣候的方式去設計。製作小組搜集不少真正的古歐洲建築設計卷冊，並融入現代建築美學設計概念，打造更多讓人著迷的景緻。遊戲中各地區都會有他們不同的地物、建物特徵：荒涼的沙漠、蒼翠的草原、綠藹藹的森林、雄偉的中世紀城堡、瑰麗的大教堂，即使是高聳入雲的雪山場景，神月紀事也能讓您有身歷其境的感受。各區在地域及地形特徵有著明顯的區隔，並以近似天然景物的方式交界，在遊戲時不但能體會到自然地貌的不同，更能由NPC角色談話處事上的差異，感受您正身處在不同的地域之中。

在這期的後續報導中，將為各位披露遊戲中的角色以及某些場景，這只是冰山的一角，其他留待下次再為各位介紹。

場景簡介



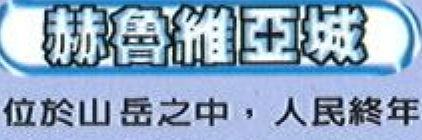
巨岩城

位於天險之處的奇特軍事要塞，不易攻入。也因此，摩多爾王軍一直無法攻入古老傳說國度的赫魯維亞。

巴薩克城

具有完善的軍防設施，是摩多爾在帕米契高原上最重要的城塞，內有市集，供農民、工匠、商人交易。另有一著名的冒險者之家酒吧，供飲食及任務委託之用。





赫魯維亞城

位於山岳之中，人民終年與冰天雪地為伍，有著古老悠遠的文明歷史，是個神秘的傳奇之地。民間傳說有幾名法力高強的大法師守護著這兒。

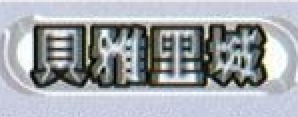
帕米契高原

空曠的高原地區，野草盛密，整片高地交錯著樹木、小山丘與石塊，生活在此的游牧民族皆帶著成群牛羊。



神國

這裡以先進的軍事建築物居多，摩多爾境界另一支有名的革命部隊所在地。領導者泰納托以宗教力量、神學及他先進的設計頭腦為基礎帶領軍隊。



貝雅里城

芙蘭琳的主城，摩多爾王國首都。建築風格紮實華麗，除了華麗的房舍之外，有競技場、劇院等建物，以及為數眾多的警衛軍營。



聖城泰蘭迪斯



泰蘭迪斯城位在河川交集的湖泊中間的土地，以一長石橋連外，城門可收放空出水域禦敵。太陽聖堂雄偉瑰麗，前面有一美麗的花園廣場供教徒聚集使用，並裝飾著美麗的雕像及噴泉水池。

角色介紹

凱伊 18歲175cm 水瓶座。

從小生長在沙漠地區，有著沙漠戰士驕傲的健康膚色和強健肌肉。一生的奇遇使他學會許多強大的技能，讓凱伊足以對抗各種歹毒的魔法、劍術。玩家在遊戲中扮演的角色正是凱伊，透過凱伊的觀點來體驗整個故事。

艾琳 16歲160cm 天秤座

凱伊的妹妹。一身勁裝的沙漠女戰士，個性果敢直言，卻不失女孩子應有的可愛感覺。對於週遭事物的感受性強，也常使她在無意中受到傷害。艾琳擅長使用飛刀一類的遠距離攻擊武器，行動敏捷，是個優秀的沙漠女戰士。



巴克萊特 17歲180cm 天蠍座。

個性標悍，天生力大，擅戰、個性狂傲不屈的他，被美譽為「沙漠之虎」，是凱伊、艾琳童年時的好玩伴，也是現今最好的戰友。

芭芙 19歲，162cm 巨蟹座。

因父親貿易從商，因此少女時期的芭芙從未體會過窮苦的日子。現今的芭芙是一名著名的遊俠，擁有百步穿楊的絕技，常為受苦的百姓打抱不平，這卻也害苦了她，常常被仇家所派來的刺客襲擊。芭芙和凱伊一行人因誤會而邂逅，起初因為誤解而對彼此沒什麼好印象，因為曾遭人欺騙的關係，對旁人的不信任感非常嚴重。

蓓莉雅 17歲，167cm 雙子座。

心地善良，失勢貴族之女，還難以接受富裕生活的破滅。因教育的關係，面對一般平民百姓的處事待度甚至有點不太禮貌。她在民間執行的任務，是找出預言中的「神嬰」，好擊倒恐怖的芙蘭琳女王。

迪克蘭 37歲，個性剛烈耿直的185公分彪形

揮舞著如疾雷般震憾的戰斧。身為貴族，卻為了反抗暴政、守護人民而遭親人背叛，然而迪克蘭終不改其志，決心與暴政抗爭到底。在他率領下，成立了反抗王國軍的平民軍團—「獵鷹之眼」。

菲堤亞絲 25歲，170公分 射手座。

太陽聖教精神領袖。菲堤亞絲有著清新脫俗的秀麗，流露著一股大自然似的溫暖芬芳。雖然貴為人民精神象徵的聖女，然而卻沒有任何實權，被女王派來的將領監視著她一家人的一舉一動。

默瑞 28歲，178公分 巨蟹座。

擅使長劍，精通醫理的遊俠。對於迪克蘭救國救民的想法非常贊同，因兩人的志趣相近、話語投緣，使得他們倆人成為莫逆之交。與迪克蘭相反，默瑞的個性溫和，談吐非常地風趣幽默。

凱伊的攻擊連續圖



TGL在2000年正式成為台灣公司後，
除了原先的製作小組『風雷』與『RD2』，
第三個小組—『純量小組』，已於去年10月悄悄成立。
目前，正緊鑼密鼓地研發一套即時3D的戰略遊戲—
『聖章～女神傳說』

遊戲大綱

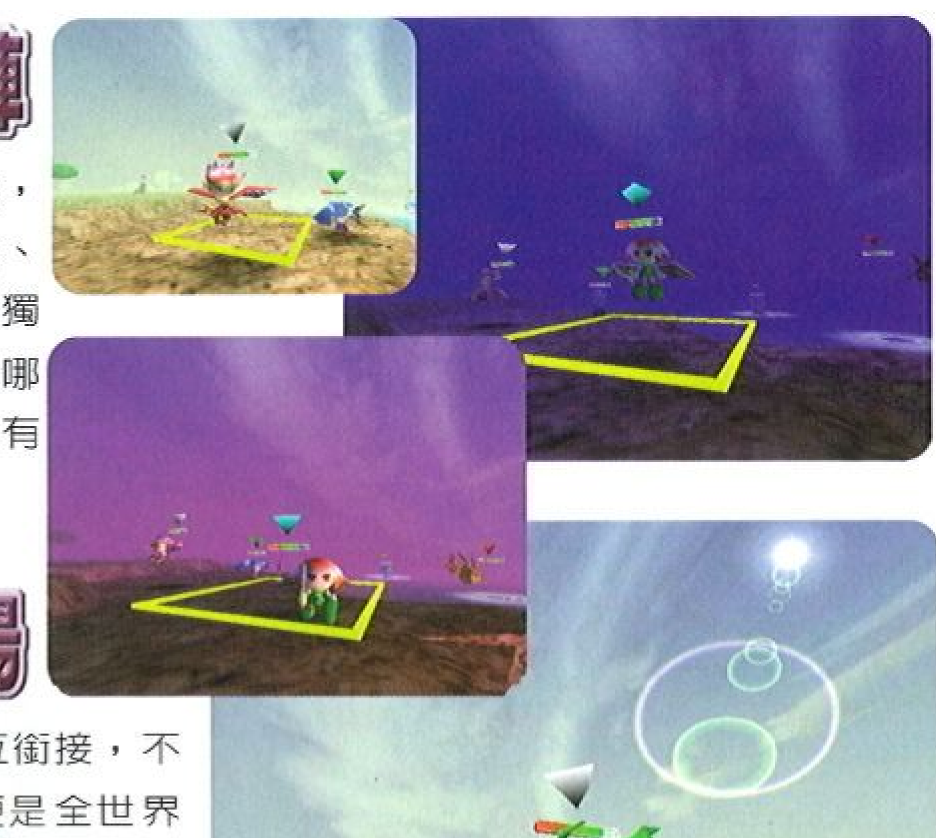
米迦大陸，一塊擁有六塊分裂、獨立自主的大陸，傳聞由其六位神祇，在六塊大陸上，依據各大陸間之地理特性，孕育出了六大種族。六大種族分為『聖羅雅克族』、『依坦勒族』、『修門族』、『瓦特族』、『德耳蒙族』與『斯凱族』。自『米迦聖曆』起算之始，其六大種族已在米迦大陸上繁衍至第十五代子孫。

六族各有其族長，並有繼承先祖母神所賜與之封號，其封號各為聖羅雅克族之『聖王』；依坦勒族之『智王』；修門族之『武王』；瓦特族之『龍王』、德耳蒙族之『冥王』與斯凱族之『翼王』，歷史上統稱『六王』。六王的地位在各族中為其最高領導地位，各族間的六王繼承，亦是遵循各族母神所規定的法律來繼承。

六族的第十五代族長，亦是第十五任『六王』，因著先祖的百年戰爭，而陷入了一場戰爭。此番戰役，將引導米迦大陸進入另一個未知的世紀。在這場戰役中，各族都堅持著不同的理由，參與這場聖戰，其戰況將延續多久？就連先知們也無法臆測揣摩，唯一可預見的是，將比先祖的『百年封印之戰』要來得更慘烈。身為六王之一的您，該如何率領自族兵隊，將其餘五國佔領，便是這套遊戲中的最大使命。

六大種族兵種精彩上陣

『聖章~女神傳說』的故事中的六種族，其兵種更是頗具特色，囊括空系、自然系、元素系、陸系、水生系、不死系等造型獨特的兵種。因此，無論玩家扮演哪一個種族的君王，各族的兵種都具有獨一無二的戰鬥力。



▲▶遊戲人物的2D3D造型

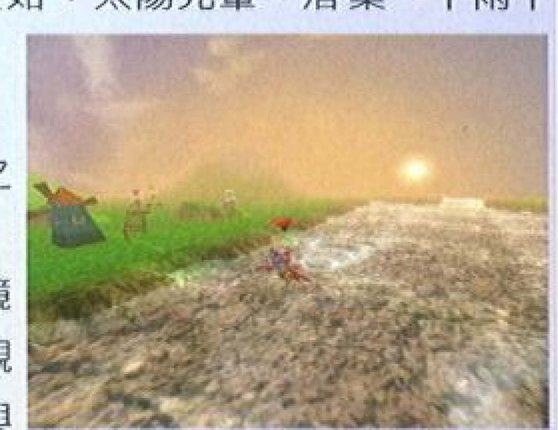
全世界無區隔魄力戰場

一般的戰略遊戲，大都以關卡制相互銜接，不過在『聖章』中，整個遊戲中的戰場便是全世界(由六塊大陸所組成)。玩家不必拘泥在一個個小關卡，而是可以依照自己的策略與喜好，派兵攻打全世界的任何一個角落。



強大MAX-3D引擎，創造身歷其境

『聖章』的主架構引擎，是由純量小組自行研發。這套『MAX-3D』引擎，不僅將遊戲製作中，美術與程式的整合工作更為簡便，更創造出一個身歷其境的遊戲世界。在『聖章』中，不僅有晝夜變化、氣候更替，更有許多精彩特效如：太陽光暈、落葉、下雨下雪、水波等場景特效，讓玩家在遊戲過程中，更能體會親臨戰場之感。而在戰鬥過程中，玩家們可以隨時切換鏡頭以360度自由視角觀看戰鬥狀況，自由度與變化性甚高。



▲瞧那落日的餘暉及水上的波紋，想見製作小組的用心之深



▲ 烈陽！枯骨！充分營造出沙漠場景的氣氛

讓玩家一同進入遊戲世界

純量小組在進行研發『聖章』中期，便考慮將遊戲中的64位英雄，空出12位由玩家們自行擔綱。在聖章中玩家們可以看到自己的照片或是畫像出現在選單中，並且有自己的特殊資料。目前TGL將舉辦『聖章英雄徵選』的活動，若是您有興趣參與，請隨時鎖定接下來的後續報導，或是上網去TGL純量小組網站瞭解一番。



▼遊戲中的英雄們！

創意味十足 未來更提供兵種下載

有別於目前市面上即時戰略的玩法，在『聖章』中採回合制，每個國家初期都有不同的英雄(Hero)加入。遊戲中可以至各地的洞窟搜索怪物與寶庫，不僅搜尋到的怪物可以加入陣營與敵人對抗，甚至戰敗國的兵種也可以納為自己的部隊。當每次進行遊戲時，洞窟亦會隨時更改地區，未來更會在網站中提供免費下載新式怪物與兵種，更提升了『聖章』的耐玩性與娛樂性。



▶玩家們也可試著參加報名，說不定你就會出現在遊戲中喔！



大富翁遊戲大創新

「大富翁只不過是一種不需思考，一直按滑鼠左鍵的遊戲罷了！」如果這是您對大富翁遊戲的印象的話，那您一定要試試這套《瘋狂極上大富翁》，因為它將會徹底的打破您對大富翁遊戲的既有的印象，並帶您前往一個前所未有的遊戲世界。



▲選擇你所喜歡的遊戲角色和人數，最多可四人同時進行遊戲

預定 7月 發行　體驗　展示　桌布

設計公司／飛玩資訊
發行公司／智冠科技

▶ 機種：Pentium200以上
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：滑鼠/鍵盤



類型　益智棋盤

傳統大富翁遊戲的拓病

傳統大富翁遊戲的獲勝關鍵，往往都是取決於買地的速度，只要您買的地夠多，買的地段夠好，那遊戲的勝利者絕對就是你。這種遊戲方式在剛開始玩的時候很有趣，但是遊戲越到後期，越是會讓人感覺到乏味，因為勝負早以揭曉，而你只不過是漫無止境的等待那個倒霉鬼上門，或像是個被判定死刑的犯人，只能夠慢慢的等待結束的到來。

然而，這種情況產生的原因，通常是因為遊戲中，並沒有提供任何降低建築物等級的方法，而導致沒有反敗為勝的機會所造成的。雖然，有些大富翁遊戲是採用道具卡來降低建築物等級，不過實際玩過的玩家都知道，採用道具卡來降建築物等級的實用性非常的低，因為道具卡的取得相當不易，而且它並無法將建築物回歸到空白地的初始狀態。換句話說，不管您使用多少次降低建築物等級的道具，那塊空白地始終是其它USER的，而你只不過是延緩那棟建築物的成長速度而已。不過，這個問題在《瘋狂極上大富翁》裡，有了突破性的改變。

…………發射!!

▲當你走到炮塔時，你可以使用炮塔來攻擊對手，或破壞任何你看不順眼的房子

▲遊戲中也有提供各式各樣的道具卡，來讓各位玩家使用

三種前所未有的建築物類型



▲有三種類的建築可供選擇

在《瘋狂極上大富翁》裡，當您的建築物提升到第四級時，會出現讓您選擇建築物類型的選項，而這三種建築物，分別是：攻擊型建築、擴建型建築和商用型建築。

這些建築，由於各有各的優缺點，所以玩家在遊戲進行的時候，就必需好好的思考，什麼地方蓋攻擊型建築、擴建型建築和商用型建築會比較適當，因為這將會成為遊戲獲勝的主要關鍵。

加入戰鬥要素，讓遊戲更加趣味

喔~~~~~呵呵呵呵呵

▲當你和其它角色碰巧在同一格的時候，就會進入到戰鬥狀態

當您看到其它角色身上穿金戴銀的，感覺不大舒服，沒關係！您可以把它給搶過來。除了利用攻擊型建築向對手發射炮彈之外，您也可以直接和對手進入到一對一的戰鬥模式。

遊戲中為了不增加玩家的負擔，我們排除了複雜的戰鬥指令，改用一套類似猜拳的戰鬥指令。這些指令分別為：強力攻擊、普通攻擊、防禦攻擊等三種，這三種指令的關係就像猜拳一樣，強力攻擊贏普通攻擊、普通攻擊贏防禦攻擊、防禦攻擊贏強力攻擊。不過有點不同的地方是：強力攻擊的傷害力比普通攻擊、防禦攻擊高出一半，這個特殊設計，會讓戰鬥更具挑戰性和策略性。

▲遊戲的狀態畫面

各式各樣的公共建築

凱旋門

和傳統大富翁遊戲的”起點”相同，只要您經過凱旋門，就可以獲得一筆不小的獎勵金。另外，如果剛好停在凱旋門上，您除了獲得獎勵金外，還可獲得額外的紅利。

神祕教堂

免費獲得二張卡片。



神奇地帶

和傳統大富翁遊戲的”命運”和”機會”相同，只要停留在此地，即可觸發特殊的事件。



商店

可在這裡購買各式各樣的道具卡片，或賣出您不需要的道具卡片。

銀行

可存錢、提錢。銀行的存款，在銀行結算的時候，會給予20%的利息。



炮塔

和攻擊建築的功能相同，不過使用的費用更加的低廉。



旅館

只要您付一筆住宿費，就可以回復所有的生命力，而且所需費比商用建築更便宜。不需要的道具卡片。

醫院

免費回復生命力。



造型有趣的登場角色



▼▲阻路的其他角色

這次《瘋狂極上大富翁》會有那位人物登場呢？除了四位主角外，還有來自亞利安星球的朋友、M87星雲的雜蛋超人、深海的大章魚、高科技產物－鐵人29號、侏羅紀的大鳥怪、路邊攤的惡犬、墓場裡的殭屍，還有史上最強的怪獸哥急啦，來阻擋玩家們前進。



▼▲阻路的其他角色



千禧新樂園

預定 6月 發行 體驗 展示 桌布

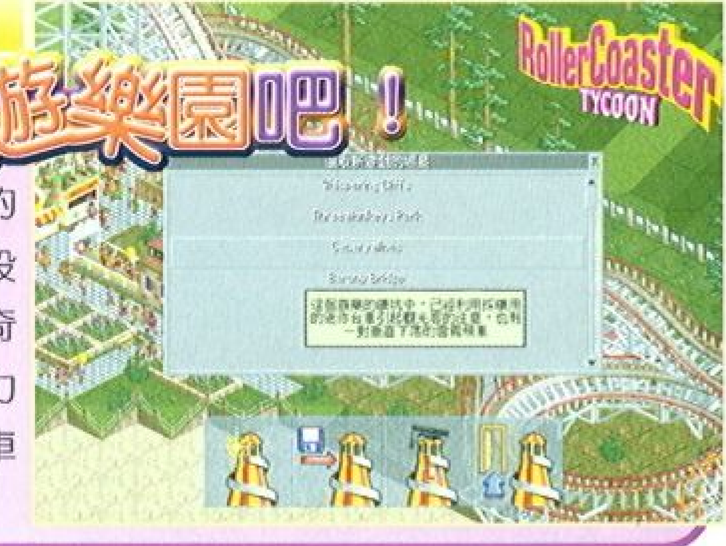
設計公司／Microprose
發行公司／皇統光碟

- 機種：Pentium166以上
- 記憶體：32MB
- 操作：Mouse
- www.cdbank.com.tw

類型 經營策略

一款讓你玩過之後會覺得真正幸福的遊戲～千禧新樂園

在電腦中建立專屬於您的個性化遊樂園吧！



想為您自己的遊樂園的魅力加分嗎？想為您的個性化遊樂園賺進更多的利潤嗎？在這裡，您不但可以擴大您的遊樂園的營業範圍，也可以設置各式令人食指大動的小吃店來吸引您顧客的胃，更可以增建各式各樣新奇有趣的遊樂設施來讓園內的每一個遊客流連忘返。同時，在研發人員的努力之下，會有如迷您高爾夫球場、深藏在地下的神秘幽靈列車、高空懸浮纜車…等等多種不同稀奇古怪、樂趣十足的最新遊樂設施供您選擇建立。



▲ 試著設計超刺激的雲霄飛車吧！

完全嶄新的主題樂園

你可以將您最狂野的雲霄飛車藏在叢林的深處，或是將您的浮木船蓋在四週環繞著恐龍的侏儸紀公園，或者是把你的遊樂園裝扮成"英倫情人"般的沙漠主題樂園。當然也可以把你自己的遊樂園興建成類似美國邁阿密海灘模樣的海邊渡假聖地。

有多種的新劇情，可以讓您作選擇。您可以在荒蕪的遊樂園中開始您的重建計劃，或是在未來主題遊樂園，也有只完成部份建設的樂園中，開始您偉大的遊樂園大亨計劃。

可完全依你喜好作個性化的佈置

你可以按照你的喜好，在你的遊樂園建立各種科目的樹木，可以讓你種了一整片的寒帶針葉林，或是讓你有一片熱帶的大雨林，或者是在沙地上種了幾棵仙人拳。如果你高興，可以在針葉林中，種幾棵仙人掌，只要你喜歡它在那裡，它就在那裡。你也可以在海岸旁邊建造個小小的情人椅，讓過往的顧客欣賞海岸的夕陽美景；也可在炎熱的沙漠中，設立個長長的板凳，來讓你的客人，有個可以喘息的機會，可是也別忘了在板凳旁要種些可以遮陽光的樹木唷！你可以發揮你的想像力，利用不同的組合，在你的遊樂園的不同角落來蓋出具有熱帶、寒帶、溫帶風味的遊樂園。

▲◀ 有多樣化的景物可供選擇興建

只要看見遊戲中每個客人滿足的笑容，聽聽遊戲中歡樂的音樂及滿足的笑聲，保證也會讓你心情舒暢無比。知道什麼是幸福的真正感受嗎？來玩「千禧遊樂園」，你就會知道了。



▲ 注意遊樂園的收支要平衡，可別中途倒閉了

遊戲輕鬆打

預定 2000年6月 發行 體驗 展示 桌布

設計公司／藍海豚科技
發行公司／智冠科技
類型 益智



▶ 機種：pentium 166
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：Keyboard、mouse

如果你覺得RPG遊戲總是大同小異，或是PC Game總是充滿血腥和暴力，還有每次買遊戲軟體總因為價格內心掙扎一番，推薦你一款便宜又大碗的新軟體「遊戲輕鬆打」。這款益智遊戲，不僅包含了大家都十分熟悉的5款經典，像是魔術寶石、四川省麻將、益智彈珠、星際磚塊及心算大師，而且全部重新製作，而且售價只有199元，真的是物超所值吧！總言之，「遊戲輕鬆打」是一款不錯的益智遊戲，除了消磨時間，遊戲樂趣一樣也不少，還可讓你「頭好壯壯」喔！

經典好玩的五款小遊戲

魔法寶石



魔術寶石考驗玩家的排列組合，還有眼明手快的程度，隨著關卡數的增加，最後還會出現5顆寶石為一列的難題，絕對是高難度挑戰。



四川省麻將

四川省麻將這個經典的益智遊戲，則是考驗記憶力和邏輯判斷，絕對會讓你手、腦、眼不敷使用。總共有50關，足以讓玩家頭痛好一陣子。



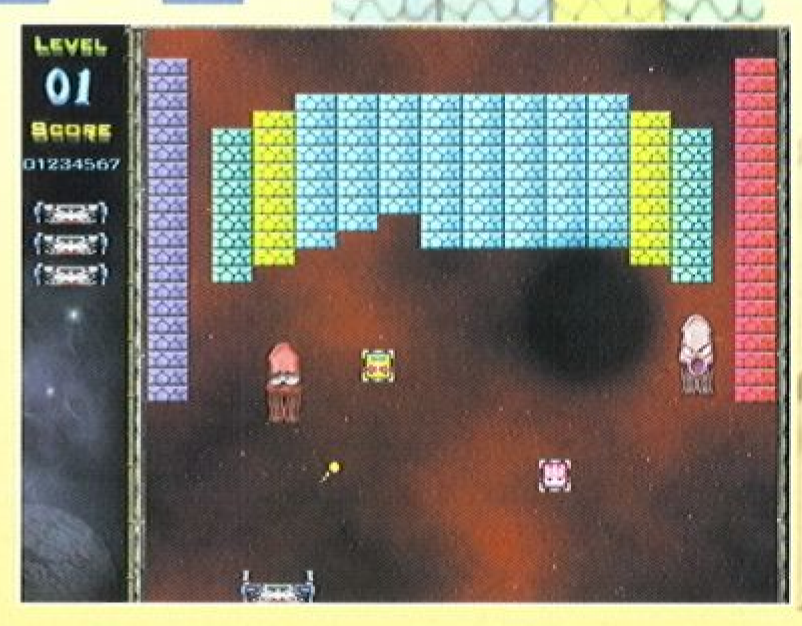
星際磚塊

大家一定很懷念以前大台機子上的「打磚塊」吧！星際磚塊則增加了更多的功能及變化，有會投下炸彈的太空船、也有消滅時會落下流星的特殊磚塊，還有長相可愛但會吐煙的太空章魚等，遊戲的內容及娛樂性都提高很多。



心算大師

心算大師則打破大家學習數學的觀念，過關的方式是要以結果創造出算式，難易度上面則是循序漸進，對玩家而言，一定有全新的體驗。



益智彈珠

益智彈珠則類似夜市中的彈珠台，不過不同的是，玩家必須讓彈珠落入與彈珠顏色相同的洞中，看起來好像很簡單，到時您實際玩玩看，你就知道什麼叫「知易行難」了！


Lost Chronicle
末日決戰
道德淪喪的格亞大陸，
正飽受魔獸大軍的摧殘，
各王國紛紛淪入惡魔的手中。
一位年輕的女子，願意奉獻自己的生命，
來化解人類此次的危機。
一陣神秘的聲音回應了他的祈求
它化做光影佔據女孩的身軀，
以女戰士的外表—特蕾思—降臨這個世界。
深愛她的佛克，該要如何面對她—
一位外表依舊但內在卻完全陌生的女戰士？
而肩負消滅魔獸神聖使命的特蕾思，
又會捲入怎樣的感情波濤呢？
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司 /代理發行
潤民實業有限公司 /研發製作
Tel:(02)28128305 Fax:(02)28118477
NINGO
www.ningo.com.tw
誠徵程式設計師（熟C++、役畢）



《百分百全 3D 的國產 RSLG 遊戲》

末日決戰不但所有物件都以即時 3D 繪製而成，而且可以隨地圖 360 度旋轉。地圖上還添加各種自然動態效果，營造畫面氣氛。

《回合制戰鬥編隊的樂趣》

遊戲戰鬥爲小組編隊的回合制戰鬥，每一組小隊都必須指派一名領隊。一場戰役最多可以編組三支部隊。

《圓滑細緻的戰鬥角色》

開發小組將國外最先進的曲面技術，運用到遊戲的角色身上。

遊戲中玩家除了操控女主角特蜜思之外，還會陸續出現戰士、弓箭手與魔法師等，七類屬性各異的兵種。這些兵種是組織救世軍的重要成員，而且每個兵種隨等級的成長，還能升格爲英雄人物。


TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
魔法少女大作戰
美眉大富翁

Full Real-Time 3D Visual Environment.

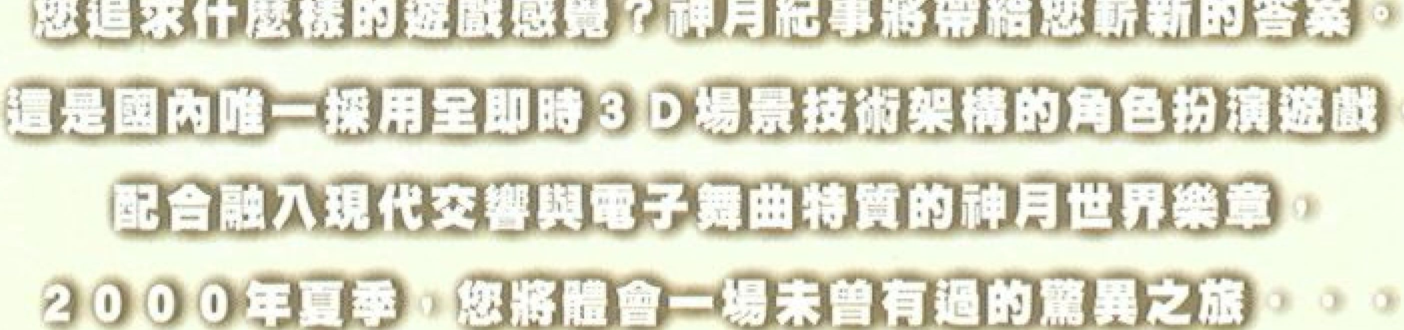
... The World by Your Ears.

Impact Feeling 3D Role-Playing Game.

LUNA SAGA 神月紀事

..流傳在月夜下的浪漫英雄紀事..

即時 3D 角色扮演遊戲











TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY

TAIWAN TGL CORPORATION
http://www.tgl.com.tw 客服專線 (02)2747-1035

Research & Development RD 2

軟體世界

台灣地區總經銷

魔鬼戰將 2

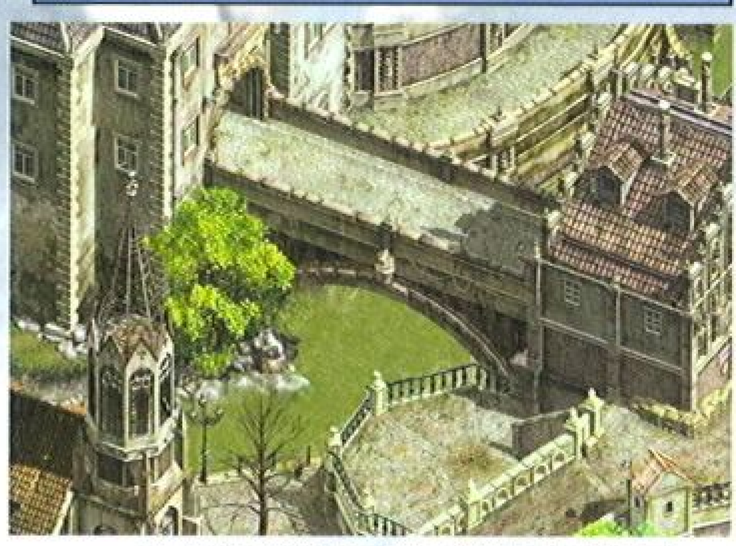
COMMANDOS 2

預定 8月 發行　體驗　展示　桌布

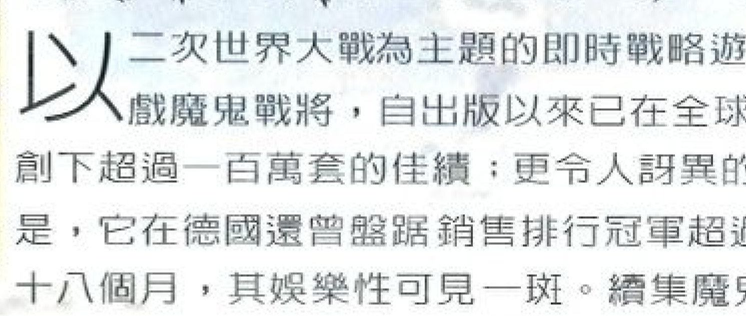

國外發行／EIDOS
國內發行／第三波


機種：未定
記憶體：32MB RAM

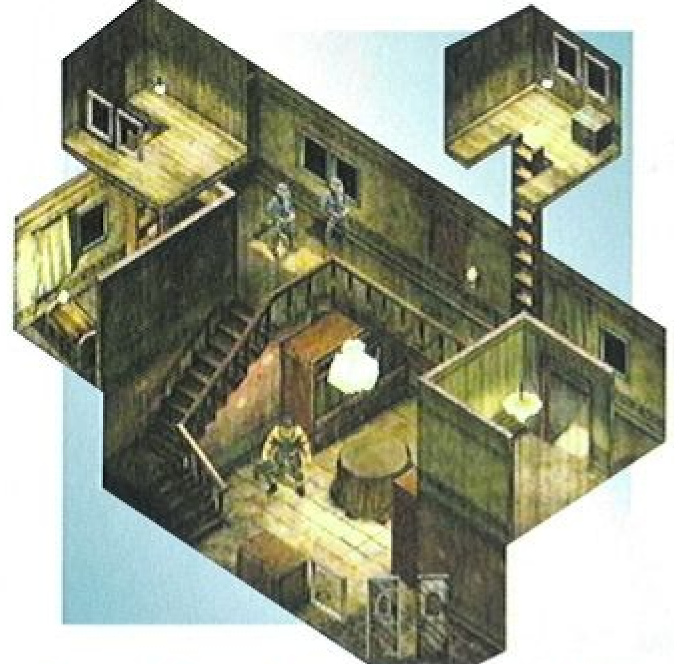
操作：MOUSE
類型　即時戰略


▲ 雄偉的城堡是遊戲的重要場景

魔鬼戰將再度出擊



以二次世界大戰為主題的即時戰略遊戲魔鬼戰將，自出版以來已在全球創下超過一百萬套的佳績；更令人訝異的是，它在德國還曾盤踞銷售排行冠軍超過十八個月，其娛樂性可見一斑。續集魔鬼戰將二（Commandos 2，暫譯）預計將在今年年底和玩家見面，預料整個遊戲將更豐富更好玩。據了解，在遊戲裡角色的技能是一大賣點，所有的角色都能執行簡單的動作，像是游泳、潛水、或者操作簡單的汽車等。






◀ 港口被冰封住了

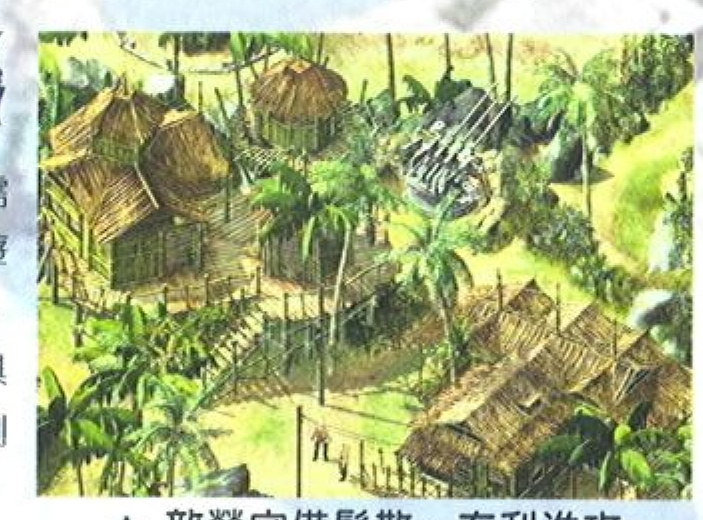


角色的能力更出類拔萃

在新遊戲裡突擊隊多了一些新能力，如投擲刺刀等。玩家可以命令隊伍進入建築物內、登上制高點、跳躍、從窗戶向外瞄準的動作、爬柱子、在懸吊時移動以及跳躍過籬笆等。遊戲裡具備偷竊能力的角色也多了開鎖和潛行的能力。另外，和突擊隊員同行的軍犬能把東西由某位突擊隊員交給另一位突擊隊員。也可以從敵人身上偷取炸彈，交給工兵後可以拿來進行爆破。另外，玩家可操縱的小隊士兵（semi-autonomous allied soldiers）也將具備新的能力，例如躲在矮牆後防守建築物。玩家可以設定集體突襲、解救及徵召隊員等，也可以用他們來防守據點以防止敵軍入侵。

歷史車種重現戰場

設計師在遊戲裡加了很多車輛，其中有些車子是需要某些特殊專長的隊員才能開得動。玩家可以在遊戲裡看到吉普車、坦克車、貨車、船隻、小艇、汽車、甚至飛機等，這些交通工具都是以二次世界大戰的實物設計出來，例如Pz Kw III坦克、Mercedes L3000軍卡等。


▲ 敵營守備鬆散，有利進攻



預定 6月 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／Cryo Network
國內發行／松崗



機種：Pentium Ⅱ 233
記憶體：32MB RAM
操作：Mouse
類型 線上策略



MANKIND 1.5 決戰九重天



▲各式船艦及資源的基本資料

再起波瀾

啟發自葉尼斯．摩西爾（YANNIS MERCIER）的科幻小說，艾西莫夫（ISSAC ASIMOV）的「基地」（FOUNDATION）和「機器人」（THE ROBOT）系列，加上「星際大戰」的深遠的影響，於是，有了這樣一套驚世駭俗的作品—決戰九重天。

▼各式船艦及資源的基本資料



革命性突破



◀未加光影效果之前

▼加上光影效果之後

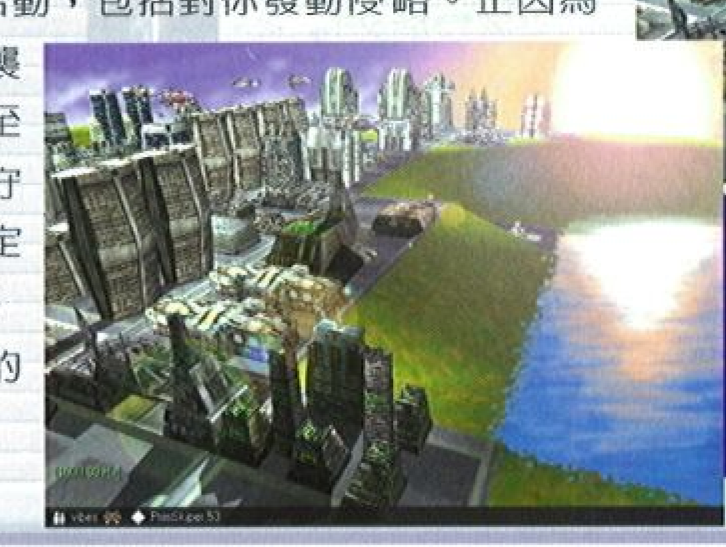


「決戰九重天」是一款結構大的驚人的純線上多人遊戲。在概念上而言，Cryo-Networks旗下的Vibes工作室建構了一座極為廣大的「宇宙」。這做宇宙中一共包含了900,000,000顆行星（中文：九億），這九億顆行星無論在資源、景觀、氣候等地理分佈上都完全不同。而來自全世界的玩家則必須在上面開發、殖民、規劃、建築、生產、建軍、立國、貿易，並以此為根據地，向宇宙進發，與其他星球的統御者結為邦盟，或是發動戰爭。像這種跨國的戰略遊戲，我們已經可以在其中看見了公會和各種各樣的特殊利益團體。Vibes利用隨機的設定來讓遊戲有所變化。因此，一旦宇宙被創造出來之後，就沒辦法干涉或是更改設定。因此，玩者必須要倚靠這宇宙的天然環境。所以，各帝國的成功或是失敗只和他們的攻擊與防禦的技巧有關係！

永無休止的時間運轉

另一方面，就像真正的世界一樣，在「決戰九重天」的遊戲界中，整個時間的運作並不回因為你「不在」而停止，其他正在線上的玩家仍會無時無刻的在此疆域中進行一切的活動，包括對你發動侵略。正因為如此，你將有兩種方法來抵禦這樣的襲擊，第一是與一些玩家結為同盟、甚至共組國度，在同胞們不在的時候一同守禦！第二種方法則是在離開遊戲時設定所謂的「代理戰術指令」，也就是為各單位設定各種執行方針（像是遇襲時的應變狀況、作戰模式等等）。



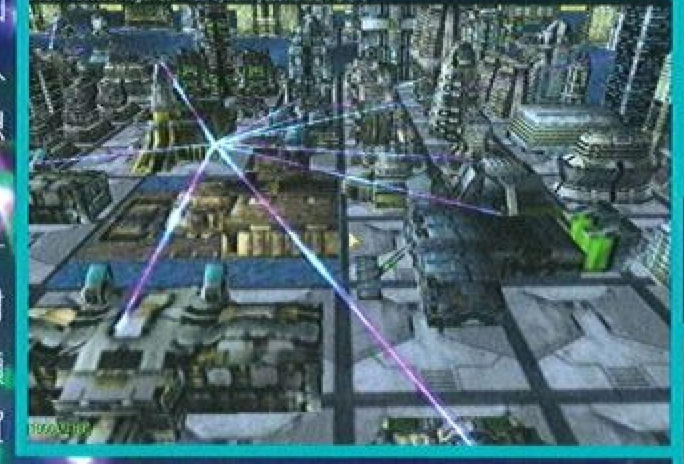


▲未加光影效果之前

◀加上光影效果之後

網際網路＝宇宙？

我們都知道，所有的人類都對一樣東西感到好奇：那就是宇宙。讓人興奮的是，其實網際網路和宇宙有很大的共通點，非常適合用來模擬宇宙：兩者都是開放無限的。各種組織和國家就像是不同的星球一樣，而人與人之間就像外星人對彼此一樣的陌生！想像一下，玩者可能駕著太空船剛從半人馬座α上起飛，在軌道上遇到了另外一艘太空船！這對你來說是完全陌生的對手，在你和對方的通訊雜音中，你必須要決定該怎麼做，要和對方談話、貿易、或者是彼此攻擊！



簡單的說，「決戰九重天」在空間與作戰上融合了「萬艦齊發」的壯闊、精彩，並加以超越，而在時間與結構上則延伸到如UO、EQ等線上RPG的「無限觀」。也因此，你所獲得的將不是「一個遊戲」，更適切的說法是：一支通向某個深邃宇宙空間的鑰匙........

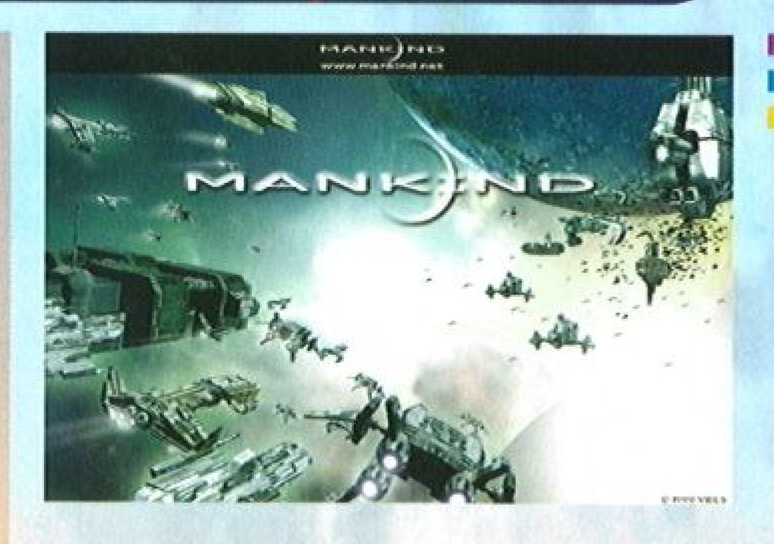


★來自全世界的玩家必須以這九億顆行星爲根據地，向世界進軍！





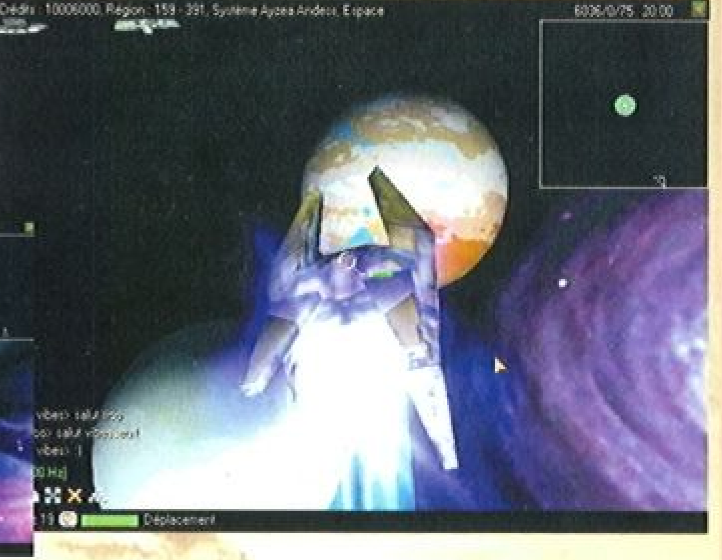




永不結束的故事

參與「決戰九重天」的玩者人數沒有上限，從世界的各個角落都可以參加（甚至連宇宙的其它角落都可以參與…如果可能的話），從1998年到現在，經由不斷的演進，這套在歐洲虛擬電子世界存在超過兩年的大型連線遊戲，已經成為一部永遠不會結束的故事傳奇。「決戰九重天」的舞台設定兩個永恆衝突的龐大帝國間。在這個有史以來最大的戰場，九億個不同名稱的行星。玩者可以照著自己所在的時區來和其它的玩者聯盟。遊戲發展至今，已從當初簡單的軟體模擬3D到今天配合Pentium Ⅲ新運算技術最佳化的即時3D模組運算。「決戰九重天」是一個即時立體的遊戲，星雲及星球地表畫面十分華麗，動畫和特效都是現今即時連線遊戲的代表作。

當你加入遊戲的時候就有超過一百種的機艦車船，由於線上遊戲恆動的特性，每個月都會有新的任務或單位可以下載。玩者可以和同一帝國的成員分享一切的東西，包括了船艦、太空站和資源，即使對方沒有在線上也是一樣。





© 1999 VIBES

中文介面體貼玩家

「決戰九重天」不是「未來版」或是「戰艦版」的其它遊戲。也許這些經典中各種迷人的要素都以不同的創意與概念化身為本遊戲的精髓「之一」，但在親眼見證之後你會知道，「決戰九重天」所建構的是一個對於遊戲的全新定義！為了讓玩家能更融入這個虛擬宇宙，國內代理公司特別和Vibes合作，將所有的介面中文化，目前已經進入最後的Beta階段，並積極尋求線上中文交談的可能性。相信這又將會是一次令人焦慮卻又興奮的等待！



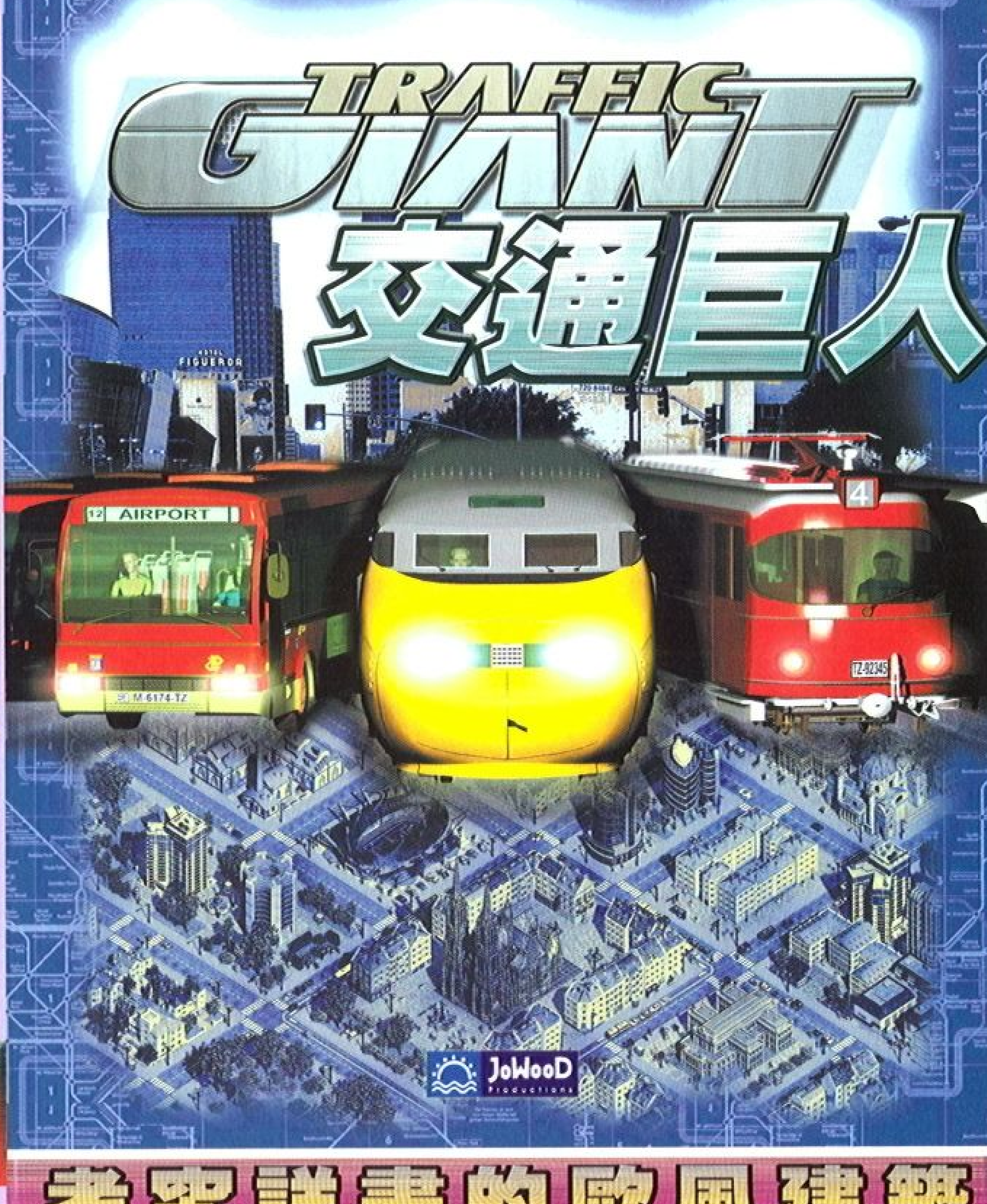


預定 **6月** 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／JoWooD Productions
國內發行／松崗



- 機種：PENTIUM 233 MMX
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：Mouse



「台北市捷運××線今天突然停擺，造成數千名旅客被困數小時之……久」「北二高××段於清晨發生數起意外，交通一度中斷」「台鐵今天宣布……」

都市人的惡夢

這些新聞是不是非常熟悉？關於交通方面的問題並非政府或是企業的問題而已，對居住在都市中的我們而言，每日每日的生活是否順利運行，甚至一整天的心情無不都與「行」的問題息息相關！

繼清新、充滿童趣的「美麗新國度」之後，JoWooD再次推出這個以交通經營為主題的策略遊戲－交通巨人(Traffic Giant)，你可以選擇扮演以交通順暢、減低民怨為第一要務的大有為政府，或者是私人交通企業，在決策規劃之間，以利潤為最高目標，用交通服務為商品，累積龐大財富，建立無可撼動的交通帝國！

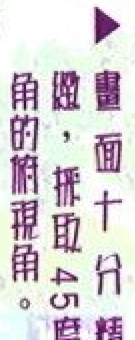


▶從各種簡明、清楚的數據報表資料中得知交通狀況。

考究詳盡的歐風建築

交通巨人的畫面十分精緻，採取45度角的俯視角，讓整個遊戲中的城市一覽無遺，讓你除了從各種簡明、清楚的數據報表資料中得知交通狀況之外，更可以直接地從畫面中一窺全城的大小動脈、血管是否依然順暢無阻！遊戲裡的城市結構，也參考真實的城鄉分布，由外圍的農業區、公寓區、住商混合、高樓大廈乃至於車水馬龍的市中心，更是完完全全不馬虎。說到建築，就不能夠不提到美工人員對歐洲建築的考究。在這裡，你可以看到中世紀的宏偉教堂，體會思古之幽情；在工業區中體驗經濟生產的脈動；隨後穿過幾條街，在你面前赫然出現的可是匯集歐洲足球精采賽事的超級運動場！500種截然不同的建築結構，高達1280¥ T1024的精細解析度，看來～旅遊不用去歐洲啦～

你注意到遊戲裡川流不息的人群和車流嗎？仔細看，這些可愛小人的AI可是一等一的喔～他們會排隊上下車，然後看路燈過馬路，每個人有固定的作息及生活範圍。比如說上班、買菜、看球賽等，仔細觀察該地區的生活模式，制定出最好的經營策略，就看身為經營之神的你如何運籌帷幄了。



◀▶畫面十分精緻，採取45度角的俯視角。

財閥 vs 政府

當然，「交通巨人」是以處理城鄉間的運輸調度為遊戲的主軸，所以你可以選擇來來往往的巴士系統，或是定時發車的捷運設施，甚至是歐洲最著名的地鐵系統，只要是可以載人的大眾運輸工具，都在本遊戲的操控範圍之內。遊戲中可以選擇扮演的兩種對立角色—企業家和交通局長，更是巧妙地上演財閥和政府的角力拔河，舉凡融資借貸、立法設限，都可以在「交通巨人」一覽無疑。

遊戲還支援雙人連線對戰，除了一般的競賽之外，還可以選擇對立的政府vs 財團較勁，很不一樣吧！遊戲也考量不同等級的電腦和玩者的程度，所以玩家可以依自身的狀況調整，不會有恨「PC」不成鋼的怨恨喔！國內代理為了讓全國飽受塞車之苦的千萬玩家都能盡情享受本遊戲，也特別將本遊戲的介面訊息完全中文化，也和JoWooD公司商討加入台灣建築及交通工具的可行性，也許正式版出來時，你會看到台北的無尾熊列車或是高雄旗津的三輪車哩！



▲以處理城鄉間的運輸調度為遊戲的主軸



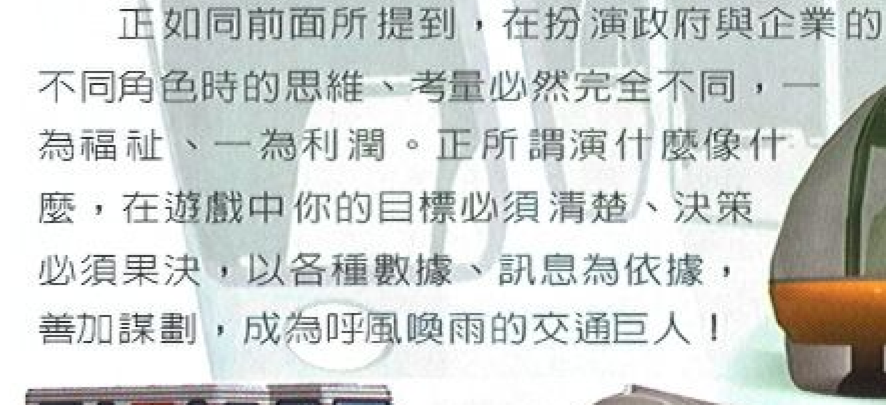
福祉為重，利潤優先

就像是許許多多經典的策略遊戲一樣，你所掌控的重要工具就是種種政策、費率、建設等等。在細微的調節之中，所有的系統本身、系統之間都會或多或少受到影響。因此，在每一項重要指令下達之前，玩家務必確實瞭解各政策、費率、工程之間對於全城交通在每一個環節所會造成的變化！！畢竟，朝令夕改絕非一流經營者所會出現的情況吧！！

正如同前面所提到，在扮演政府與企業的不同角色時的思維、考量必然完全不同，一為福祉、一為利潤。正所謂演什麼像什麼，在遊戲中你的目標必須清楚、決策必須果決，以各種數據、訊息為依據，善加謀劃，成為呼風喚雨的交通巨人！



▲在指令下達之前，玩家務必確實瞭解各政策、費率、工程之間對於每一個環節所會造成的變化！



模擬城市3000 探索無限



“模擬城市3000”想必已經讓你順利的當上至高無上的市長一職，而模擬市民讓你又回復到安逸的“平民生活”之中，每天爲了柴米油鹽而忙碌？別擔心，Max…現在又徵召各位市長們了，不過這一次，你不再只是一個只能建構一個個漫無目標的城市，並同時要面對那“千篇一律”的都市景觀，相反的，你將分飾偉大的建築師，甚至是那至高無上的神！將可以輕易的呼風喚雨！任意給予這個城市一點點“刺激”的驚喜!!讓市民們每天活在這個由你掌控的城市中！而你…將創造一個屬於你特有的城市！

預定 5月 發行 （體驗）（展示）（桌布）



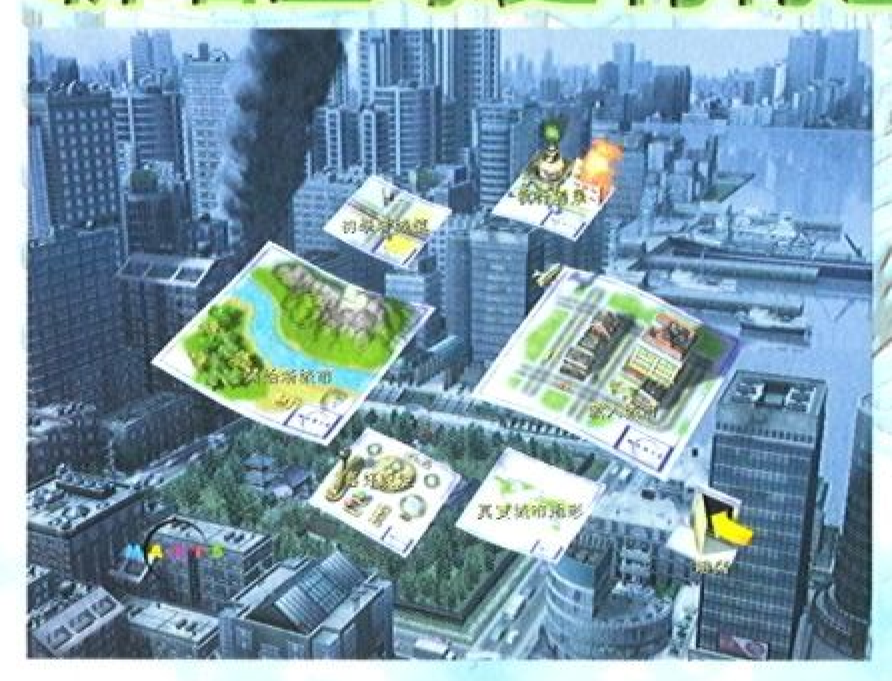
國外發行／MAXIS
國內發行／美商藝電

- 機種：Pentium200以上
- 記憶體：16MB
- 操作：Mouse



類型 策略模擬

新增全球更有特色的建築物



新增加入北美、亞洲及歐洲建築組件，另外，還可從網路下載由“建築物設計師”這個工具產生的新建築物和三十個全新地標，讓您的城市更具國際觀，並讓您辛苦建立的“市容”有無限延伸的想像空間呢！



“市容”總是一成不變？給你一個創造的機會！

「模擬城市3000－探索無限」藉由全新的“加強版建築設計師”（“Building Architect Plus”）工具，你可以自行設計自己的家或最喜愛的建築物（甚至你最想摧殘的建築物？），並任意的放置在遊戲的城市中。想讓你家在遊戲中出現，而且成為全台北市最黃金地帶嗎？現在只要繪製出自己家的外貌，並按下數個按鍵，就可以見到夢寐以求的結果呢！如果嫌自己的繪圖功力太差的話，遊戲還提供了網路交換功能，只要至“模擬城市交換中心”，就可以輕易的找到其他建築物、城市及場景提供下載；或者是你的繪畫功能超強苦無人欣賞的話，遊戲亦提供上傳功能，將你的得意作品給全世界的玩家下載、觀賞呢！

▲ ▶ 可從網路下載新建築物和三十個全新地標



想要災難嗎？來吧！



“模擬城市3000－探索無限”為了滿足各位玩家改變對各城市緯度的偏好，特別設計了黃沙滾滾的沙漠地形和南北兩極高緯度的冰天雪地地形提供改變！讓你的城市也有酷熱蒸發或天寒地凍的地形變化呢！當然，免不了的自然也有相對應的植物樹木可供搭配喔！至於喜好看災難肆虐你辛苦建立的城市的玩家們，這次新增的四種災害－漩渦、有毒塵埃、太空設施廢物或蝗蟲害，相信玩家又要忙碌好一陣子了吧！





▲新增的四種災害－漩渦、有毒塵埃、太空設施廢物或蝗蟲害

不再漫無目標的建設城市

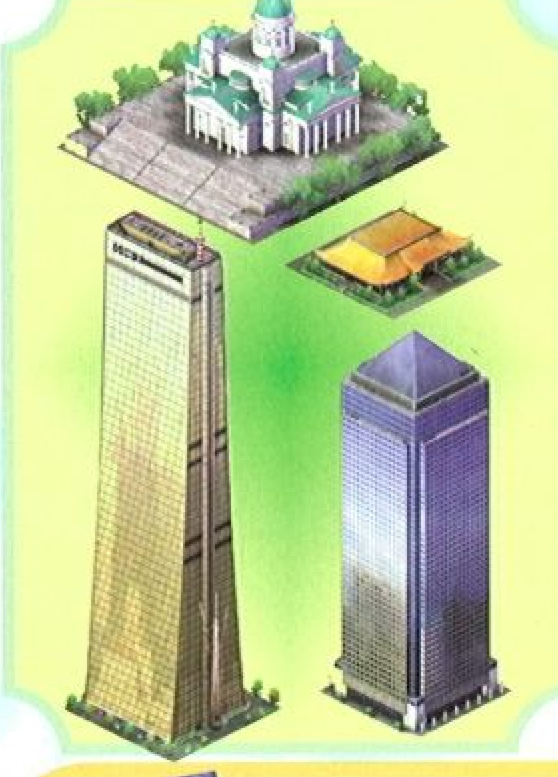
“模擬城市3000－探索無限”預先設計了十三個場景讓玩家“有所適從”！因為，每個世界級名都市都有它們潛在的危機，玩家必須在有限的資源和時間內，完成各場景的目標！試想面對世界各大城市市長頭痛的市政問題，還能夠順利完成，那將是一件無比榮耀的事吧！？當然，遊戲也提供了“模擬城市場景創造器”（SimCity Scenario Creator 簡稱(SCSC)）創造新的場景以進行挑戰！喜愛挑戰的玩家還可以與朋友交換場景進行比賽，這種互相競賽絕對不是一般對戰遊戲所能比擬的全新感受呢！

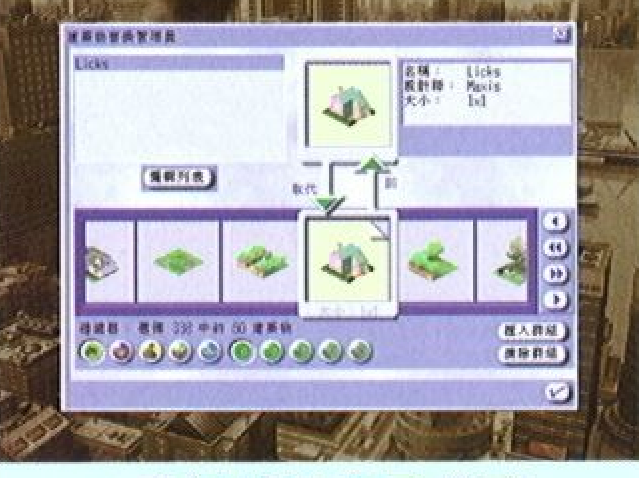




●遊戲也提供了“模擬城市場景創造器”創造新的場景以進行挑戰！

用相片寫『市府施政日記』！





▲自行設計自己的家或最喜愛的建築物

新增的“快照”功能，可以為您辛苦的施政過程和成長，作最寫實的紀錄，並可以將這些照片匯集成相簿，在“模擬城市交換中心”與其他玩家分享失敗和榮耀。

覺得“模擬城市3000“總是缺少自己的構想和對整個城市的參與感嗎？那你絕對不能錯過“模擬城市3000探索無限”，它將給予你一個發揮想像空間的無限機會喔！

節日及季節活動

冬天的溜冰場、美國七月四日國慶煙火、新年或感恩節舞會、萬聖節的鬼屋及活動，兒童節的氣球，春天的花季！您的城市將體驗這些活動。而各地的假日會有更具特色的文化活動。如果您喜愛模擬城市系列的話，將不能錯過這一套令你驚艷不已的策略模擬遊戲。





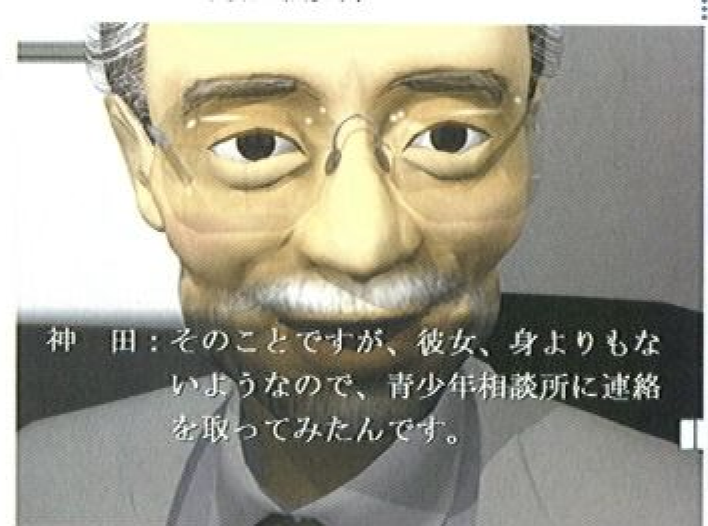
瑪莉亞 假面人生

預定 8月 發行　體驗　展示　桌布

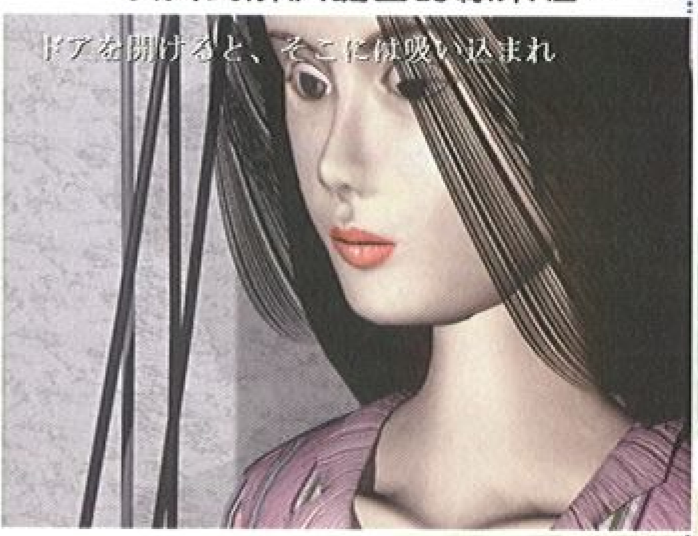
國外發行／Break
國內發行／協和國際多媒體
機種：PENTIUM 166
記憶體：16MB RAM
操作：K、M、J
類型　冒險

●探討雙重內心世界

「假面人生」－這個遊戲將引領玩家深入探討心理學上何謂「雙重人格」，並進而了解擁有雙重人格，甚至多重人格的人的內心世界。在遊戲中玩家將扮演一位剛從醫學院畢業，就職於慈愛堂病院的外科醫師－高野　潤。而整個故事則是從遊戲的女主角－筒井瑪莉亞意圖割腕自殺，被救護車送到慈愛堂病院開始。



▲ 要仔細分析角色的對話，可以找到解決謎團的線索喔！

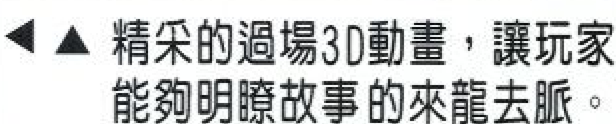


▲ 她就是瑪莉亞，16歲的女高中生

主角瑪莉亞是個日法混血的十六歲女子高中生。在十一年前父母親雙雙遇害後，瑪莉亞便與祖母過著相依為命的日子。而玩家所扮演的高野　潤，則與瑪莉亞有著雷同的身世。他的原名是吉田　潤。年幼時父親即行蹤不明，生死未卜，之後母親又因病去世，後來被親戚收養才改姓為高野。

祖母過世後不久，在瑪莉亞身上即發生了割腕自殺的事件。或許是因為有著相同的成長背景的關係吧，高野自願的擔任瑪莉亞的主治醫生以協助她的身體能早日康復，希望能經由心理輔導讓瑪莉亞不再有類似的消極的行為出現。遊戲便是由這裡掀開了序幕。

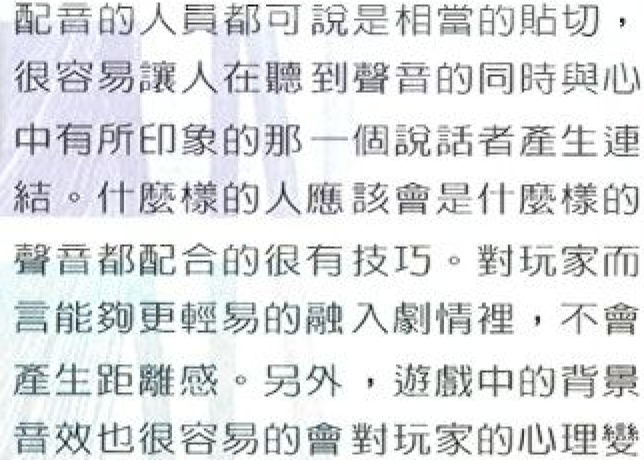




◀▲ 精采的過場3D動畫，讓玩家能夠明瞭故事的來龍去脈。

整個遊戲完全是以3D的方式來呈現，就單純的美工這一方面而言，其唯美的訴求可說是完全無庸置疑的。在其建構的3D虛擬世界裡，不論是人物模型的繪製，還是材質的貼附，以及擬真度百分百的圖案，美工人員的功力在此都作了相當完美的演出。

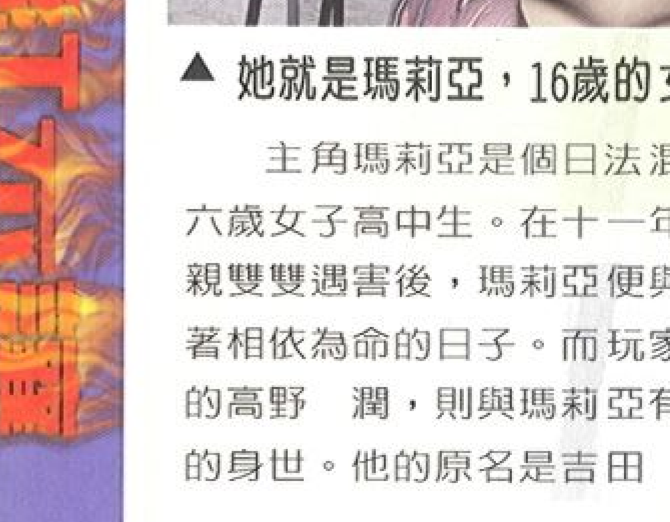
除了在3D的表現上有十分令人滿意的成績之外，值得一提的還有真人語音以及音效搭配的部分。在語音方面，遊戲製作公司所找來的配音的人員都可說是相當的貼切，很容易讓人在聽到聲音的同時與心中有所印象的那一個說話者產生連結。什麼樣的人應該會是什麼樣的聲音都配合的很有技巧。對玩家而言能夠更輕易的融入劇情裡，不會產生距離感。另外，遊戲中的背景音效也很容易的會對玩家的心理變化有所誘導。玩家可能對一些決策的制定受到背景音效的鼓舞而尚未察覺。這些都是非常新鮮的感受，也唯有身歷其境的人才能體會。



◀ 各個角色都有不同的背景與想法，這裡可以了解他們的資料。

▼ 玩家將從高野潤的角度來解答出整個謎團。



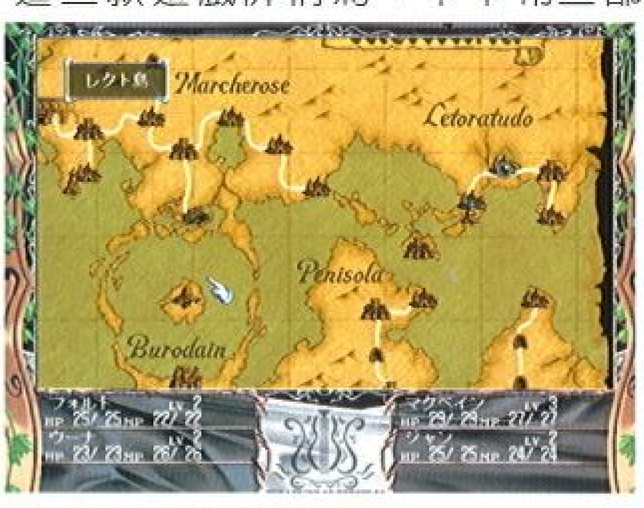




新英雄傳說V 海の檻歌
THE LEGEND OF HEROES V

卡卡布三部曲

這款《英雄傳說V海之檻歌》的故事是發生在《新英雄傳說III白髮魔女》的時代之前，和《新英雄傳說IV朱紅水滴》這三款遊戲併稱為『卡卡布三部曲』，三款遊戲的年代分別是IV代（937）、V代（943）、以及III代（992）。由這三代的遊戲，架構出一個纖細而且壯闊的故事。



遊戲是發生在一個名叫威爾特路那的世界，這個世界是由雷特拉德、格雷斯魯共和國、佩尼索拉公國、梅黑洛斯、歐斯坦、奴梅洛斯帝國、布洛迪恩王國等七個國家所組成的世界。

預定 8月 發行　體驗　展示　桌布

國外發行／FALCOM
國內發行／協和國際

- 機種：PENTIUM 166
- 記憶體：16MB RAM
- 操作：K、M

類型



目的：尋找「幻之樂章」

在這一代的遊戲中，玩者將扮演許多具有特色的角色。像是心中對於自己未來總是漠然，仍然為了在獨奏會上演奏六弦琴而練習的少年弗特；在貝殼的染料工廠工作，但是在心中暗地對弗特抱持好感的少女烏娜；若有所思在開始燭台下練習手琴的弗特的祖父馬克貝因：過著平淡生活的三人，卻為了尋找因為一本書而引出有名的音樂家所說的古代純粹的旋律『幻之樂章』而展開旅程。



共鳴石…▶共鳴魔法…▶重奏魔法

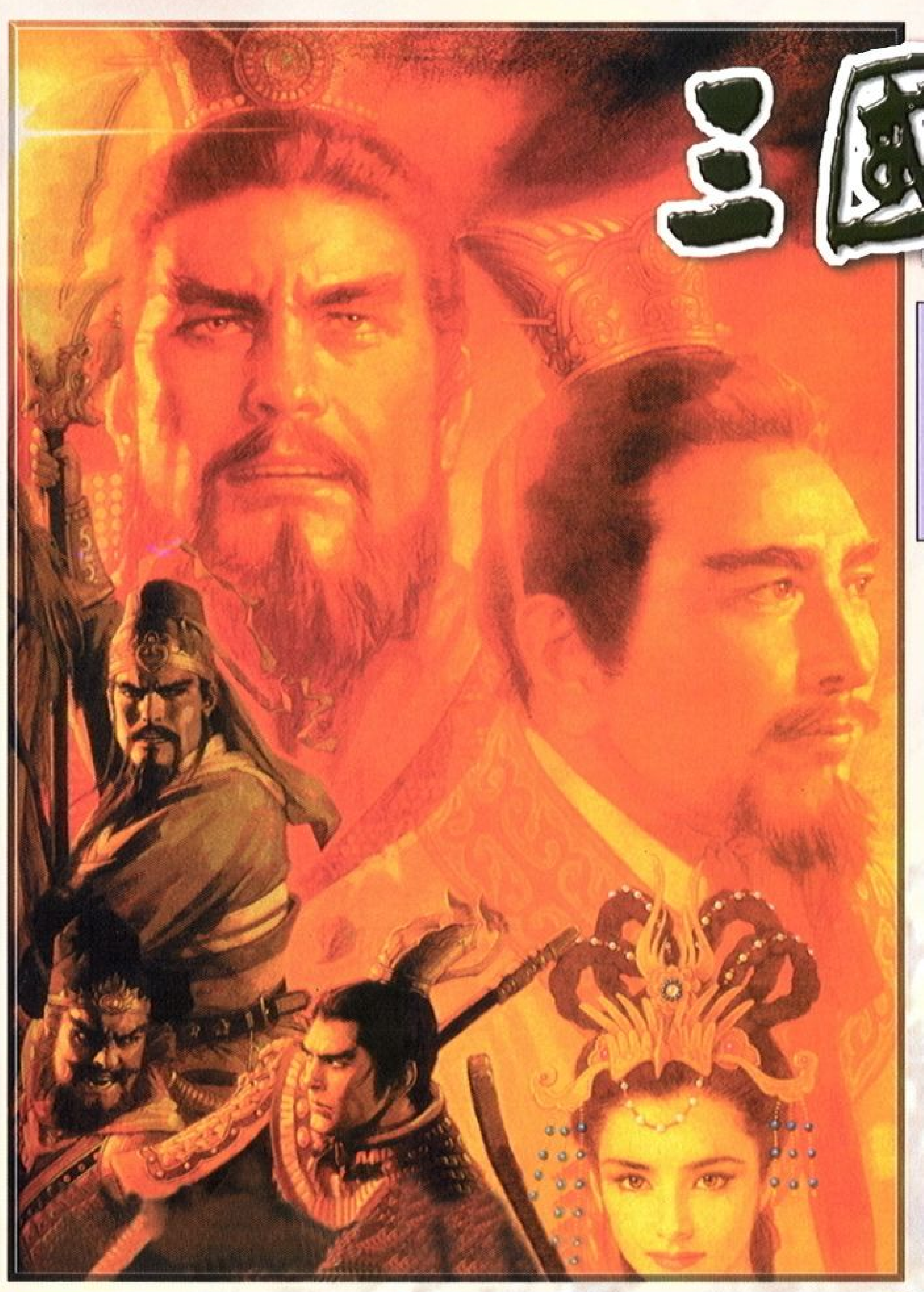
在這個新一代的遊戲中，整個遊戲的魔法系統也完全的不同了。以刻劃著旋律的「共鳴石」為媒介所發動的「共鳴魔法」，組合「共鳴魔法」即產生強力的「重奏魔法」，以及配備不同的「共鳴石」所能獲得不同的狀態效果。也就是說，藉由各式各樣的道具及各角色的魔法或必殺技，演出多采多姿深奧的戰鬥。只用滑鼠點選就可以下達複雜的指令！



豐富的故事內容

遊戲擁有著非常大量的故事內容，是以往《英雄傳說系列》所沒有的。從遊戲的序章開始，整個遊戲就充滿著無與倫比的精彩內容，讓玩家可以隨著這些冒險者一起進入故事的中心，成為其中的一份子，為了找尋傳說中的『幻之樂章』而在威爾特路那的世界中進行旅程。只有一同加入這個冒險，您才能體驗到隱藏在這款遊戲中那豐富的故事。





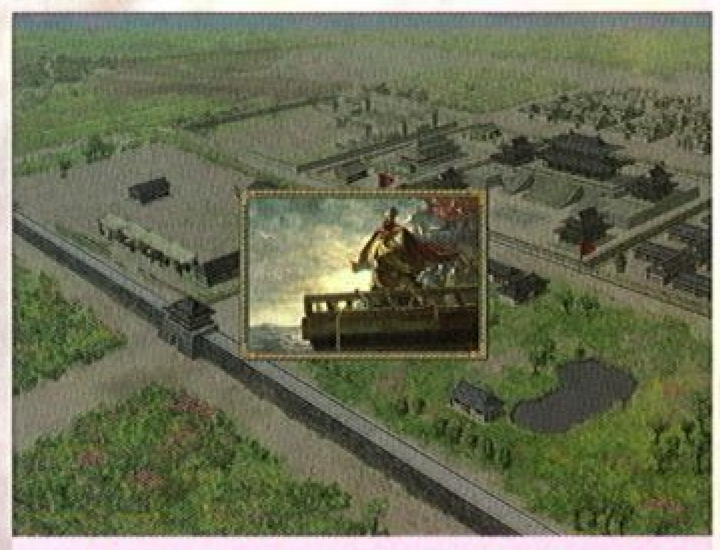
三國志VII



由KOEI出版的「三國志」系列遊戲，長久以來一直擁有相當好的口碑，無論是在日本或在台灣都相當暢銷。玩過「三國志」系列遊戲的玩者應該不難瞭解，它的無窮魅力乃是來自於元代羅冠中的著名小說—三國演義。這是一部描寫東漢末年、三國時代，最後結束於晉朝的歷史小說，不過它並非正史，其中大部分的題材乃是取自於民間傳奇、稗官野史，或是由作者自行想像而來。三國演義中的智和巧、忠與義，曾經不知令多少近代讀者心神嚮往而感嘆生不逢時。有鑑於此，KOEI利用現代發達的電腦高科技，將三國世界活生生地呈現在大家眼前，三國迷們終於能如願以償地投身於東漢末年的亂世激流，一圓長久以來的三國夢。

不同於以往的遊戲型態

為了讓玩家們能夠更真實地體驗三國時代的世界，《三國志VII》在遊戲型態上做了很大的修改。以往的「三國志」系列遊戲，玩家們被限定只能扮演君主的角色，然而在《三國志VII》中，玩者將扮演一名武將，在這動盪不安的時代裡努力開拓自己的未來，有一點點角色扮演遊戲的味道。隨著武將身份的不同，遊戲控制版面也會隨之變更，不過這種限制並不是牢不可破的，階級地位往往經常會因玩者的行為而有所更改。此外，由於《三國志VII》中採多重結局，身份與人物的不同也會影響遊戲結局的差異。如果玩者扮演的武將很不幸英年早逝，可以在親密度高的武將之中，選擇一人以繼承其遺志，而玩者所扮演的角色也將改為這名新的武將，好讓遊戲能繼續進行下去。



遊戲中採多重結局模式，玩者的身份將會造成不同的結果。



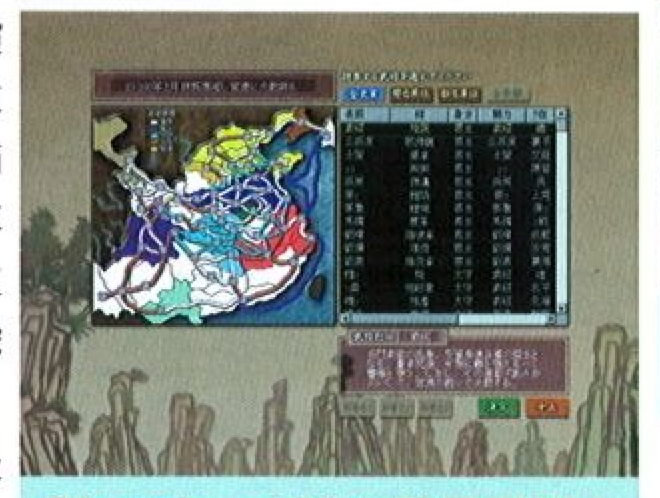
修行時如能有其他武將從旁指導，效果會提高很多！



諸葛孔明的「隆中對」也出現在遊戲之中。

《三國志VII》的遊戲背景

事實上，「三國演義」中最精彩的部分並非三國鼎立的時期，而是群雄四起的東漢末年。故事從黃巾之亂拉開序幕，這些劫匪由號稱張天師的張角率領，打著「蒼天以死，黃天在立」的口號，四處燒殺擄掠。為了平定這些惱人的黃巾賊，漢朝大幅增加了地方將領的兵權。最後雖然亂事得以平定，但各州郡刺史卻擁兵自重，群雄割據的局面自此開始……。在「三國志VII」中，這部長篇歷史小說依據歷史上的著名事件，被分為七個不同的劇本，如果讀者有興趣的話，也不妨自行翻閱三國演義，將可以獲得更清晰完整的資料。

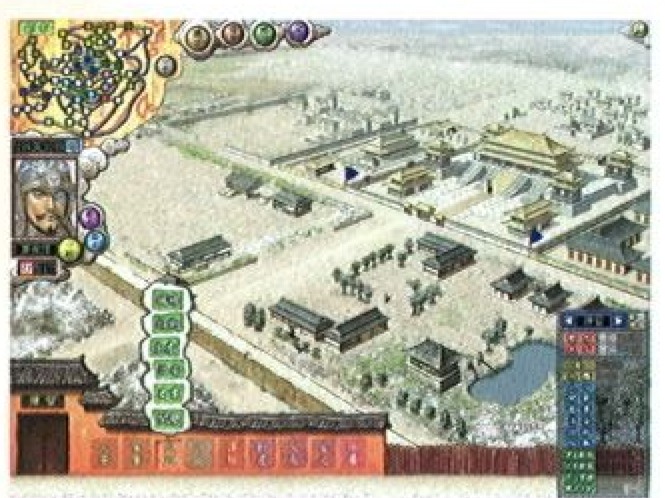


劇本3中，官渡之戰是最引人注目的焦點。



劇本5中，繼曹操成為魏王後，劉備也不甘示弱地即位蜀王。

立國的根本—內政



內政是戰略指令中最基礎的選項，一般武將也可以向君主提議實行。

內政是強化國力的必要手段，只有五穀豐收、商機鼎盛的國家才有餘裕支養大批的兵馬，並不斷開發新式武器。在「三國志VII」中，致力於內政是增加功勳及聲望最簡單也最穩定的方法，尤其對於低階層的武將而言，藉由內政不斷累積功勳，便得以提升官位及薪資，是邁向太守或軍師之路的絕佳跳板。內政的績效除了和實行武將的內政力有關外，城池的民心掌握度也是一項因素。如果該武將和城裡居民的關係相當友好，在實施內政措施時人民便會盡全力配合而使成果較佳，並且獲得更多的功勳與聲望。透過到民間巡察的方式，對居民的需求予以幫助，便可提高武將對該城的民心掌握度。值得注意的是，假使玩者身為一國之君，只需掌控大權並管理人事，至於其他雞毛蒜皮的小事，大可交給軍師和太守們去操勞，即使是君主直轄的首都，位於該成的將領們也會依據都市方針，三不五時地提出整頓軍備及發展內政的建議。

幫助居民除去盜匪也可以增加民心掌握度



由於體力上的限制，在遊戲中玩者麾下的太守是無法一一控制的，因此必須慎選各城池的太守

複雜的交友與人際關係

從古至今，人際關係都扮演著相當重要的角色，畢竟君主也是在眾人的擁護下才誕生的。玩者可以利用新加入的「交友」功能，透過寫信、贈與及拜訪來提高和該武將之間的親密度。而其中又以贈與（就是塞紅包啦！）的效果最為顯著。雖然如此，其所花費的銀子卻是很可觀的，不是一般薪餉微薄的武將所能負擔的起。至於寫信，雖然效果不差，但是只有在雙方親密度不超過50的時候才有效果，如果想要進一步來往，就只有經常見面相處了。親密度極高的武將不但將成為玩者終身的良伴，也會不時傳授讀者一些特殊技能。

能力不管在任何場合都是相當重要的，《三國志VII》提供了玩者提升屬性的鍛鍊選項，如果修行時能有親密度高的武將願意從旁指導，將可以獲得很大的助益。在這一代中，KOEI將人與人之間的互動處理得相當好，會去拜訪其他人的並不是只有玩者而已。遊戲中每一個角色都是相當活躍的個體，他們不但會主動前來拜訪玩者，也會自行提出建言並進行修練。換句話說，如果玩者不勤快一點，隨時都有可能被淘汰掉。

「交友」功能可以促進玩家與其他武將的關係



▲幸運的話，拜訪朋友時還可以獲邀一同遊歷名勝古蹟呢！

▼在拜訪其他武將的過程中，通常可以獲得不少有用的情報和技能。



軍事會議與野戰模式


戰爭場景全以迷霧覆蓋，一不小心就中了敵方的計！

戰爭向來是獲得領土最快也最有效率的方式。通常在戰爭開始之前，都會召開軍事，以決定作戰方針和策略。攻方必須在戰場模型圖上決定進攻的路線，守方則可以決定要進行奇襲、迎擊，或閉門守城，並在此部屬重重陷阱以阻止敵軍的攻勢。《三國志VII》為了滿足玩者們的胃口，在野戰的部分下了不少苦心：首先是計謀的施展又重新回復到以往的水準，多樣化的計謀與策略，使兵力強大的一方，不再具有壓倒性的威力。計謀的成功與否，取決於我方武將與敵方武將智力上的差距，差距越大，便越容易成功。雖然計謀的威力沒有策略來得大，不過一旦施展成功，卻


刺激而變化多端的野戰，是《三國志VII》吸引人的地方之一。

常常可以發揮驚人的效果。新加入的特殊技能，如聖痕、醫術等，更是替戰爭添加了許多神秘的變數。其次，覆蓋整個場景的戰爭迷霧，令戰爭的進行變得更為刺激，


遊戲中的策略與計謀種類包羅萬象，玩者可以試著找出最佳的搭配組合。

稍有疏忽中了敵方的伏兵與陷阱，整個局勢就很有可能大為扭轉。


能夠使用的策略種類，與武將的特殊技有很大的關聯。

城池攻防戰

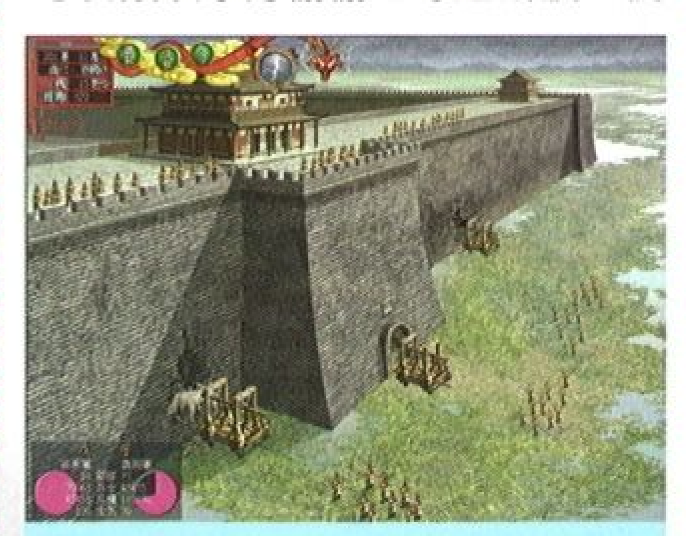
當守備方選擇死守城池，或在野戰中士氣降至0以下，遊戲便會自動進入攻城戰畫面。這是最後的防線，一旦城門被突破　，城池也就宣告陷落。因此攻方便無所不用其極地想辦法越過城牆，守方則盡量地拖延時間，只要能撐到月底，敵軍就只有強制退兵。由於敵軍被厚厚的城牆保護著，除非玩者用挖


保留了受歡迎的單挑場面，並允許玩者控制武將的出擊方式

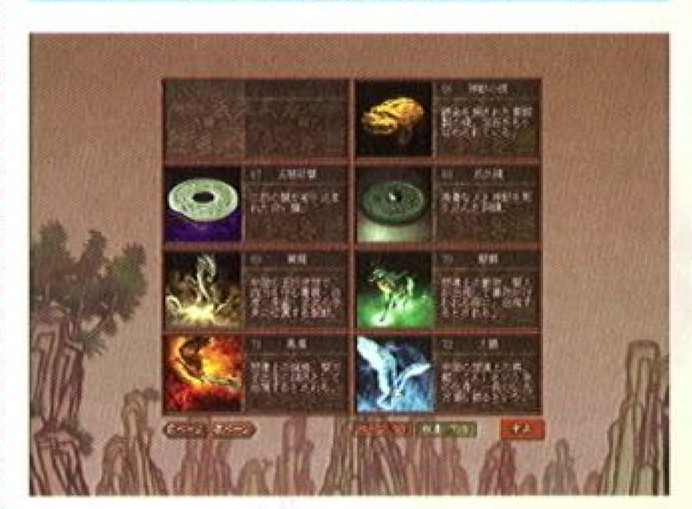
掘穴道的方式鑽入城中，或是敵軍主動出擊，通常很難有機會與城內的守備軍直接交鋒。。不過，遊戲將根據角色特殊技能的不同，延伸


決定進攻路線是遊戲中的另一項挑戰。如果計畫成功的話士氣會上升，反之則會下降。

出許多制敵的策略，其中一些甚至可以讓攻擊方偷偷地穿越城牆，例


攻城車可以加速城池落陷的速度


包含不少可以扭轉乾坤的計謀和法術，召喚聖獸即為其中一例



如挖掘地道的「穴攻」，不過守城的一方往往也會用「陽動」加以反擊。其它的輔助攻城武器，如投石車，將能夠對城牆造成嚴重的破壞，並大幅加速城池的陷落如果守城的玩者實在抵擋不了敵方的百萬大軍，還可以上演一齣諸葛亮的「空城計」來瞞天過海。

工人物語3黃金版



《工人物語3之亞馬遜戰士》是一個以亞馬遜女戰士為主題所推出的資料片，讓玩者在玩膩了羅馬、埃及、亞洲三個種族之後，仍然能夠擁有另外一種新的選擇。

預定 6月 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／BLUE BYTE
國內發行／第三波

- 機種：PENTIUM-200
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：M、K

類型 策略



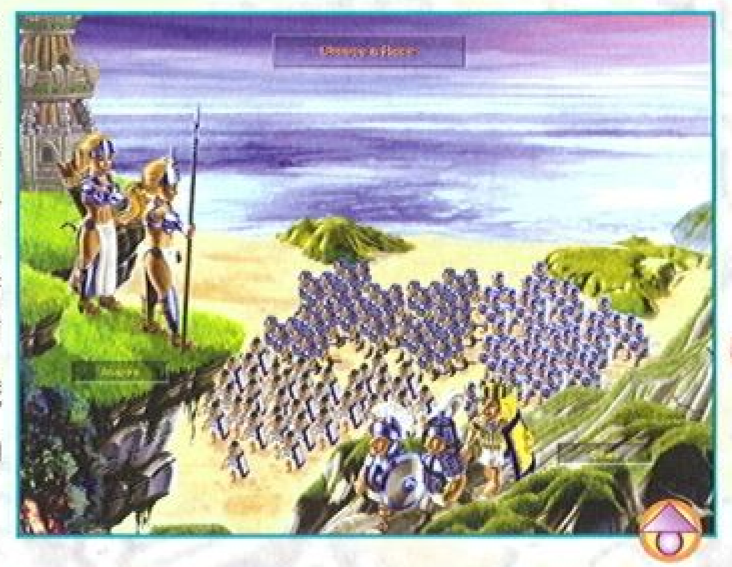
攻擊力較差是一大弱點

在《工人物語3之亞馬遜戰士》中，亞馬遜族開始時的士兵戰鬥力都只有37%，和羅馬、埃及、亞洲的50%顯然是差了一大截。雖然在武力上不如人，但是亞馬遜族的石材消耗量卻少得驚人，而且物品生產還算頗為迅速，靠著這兩項優勢，玩者很快便能使出螞蟻雄兵的技倆－以高出敵方數十倍的大批軍隊圍攻敵人，因此亞馬遜戰士相當適合早期的快攻。

雖然戰力不足，不過亞馬遜族倒是很會生……

全新的任務等著你來挑戰

除了新的種族外，也提供了亞馬遜戰士專屬的任務模式。雖然這個任務模式似乎是專為亞馬遜戰士這個新種族而特別設計的，不過玩者仍然有機會選擇其它的種族，並與亞馬遜族進行對抗，而不一定非得扮演亞馬遜戰士不可。玩者可以在這個任務中享受到全新的戰役與故事劇情。



在亞馬遜任務中，玩者也可以選擇其他族群來對抗亞馬遜族。

終於可以自行編輯地圖了！

關卡編輯器是這套資料片所附的重要功能之一，就如許多策略遊戲中的編輯器般，它允許玩者發揮想像力，創造心目中理想的場景。這裡提供了所有遊戲中曾經出現過的地形，包括高山、河流、沙漠、草地等等，以及各式各樣的資源與物件讓玩者自行編輯。除了關卡編輯器，《工人物語3之亞馬遜戰士》也增新了許多現成的單人和多人連線遊戲的場景地圖。附帶一題，資料片中並提供了簡單的提示和指引，幫助玩者解答遊戲中可能會碰到的一些問題與進一步的技術指導。

資料片中提供了許多新場景讓玩家們選擇。



極具特色的強悍種族



蜜酒是供奉神祉的最好佳餚

「工人物語」系列的人物設計，向來都採取較為柔性的可愛路線，因此遊戲中的人物大都相當俏皮討喜。不過相較於其他以男生造型為主的種族，這些身材姣好的「卡哇依」漂漂美眉似乎更能博得玩家們的好感，其中更是不乏豐胸柳腰的「美少女戰士」喔！



練金術士亞馬遜族特有的文化產物。練金術士在槽內加入神秘藥劑以創造出黃金。



古墓奇兵之失落的神器

前陣子《古墓奇兵IV》的推出，再度掀起了一波「羅拉熱」，經過各方媒體的大力報導，「羅拉」再次展現了她無可匹敵的迷人魅力。根據可靠消息指出，《古墓奇兵IV》將是「古墓」系列的最後一集作品，這一點已是衆所皆知的事情。不過令人異訝的是，在毫無預警的情況下，「古墓奇兵」的最新力作—《古墓奇兵之失落的神器》(以下簡稱《失落的神器》)，就這樣悄悄地出現了。

預定 6月 發行



國外發行/EIDOS
國內發行/第三波

- 機種：PENTIUM II 200
- 記憶體：32MB RAM
- 操作：M、K

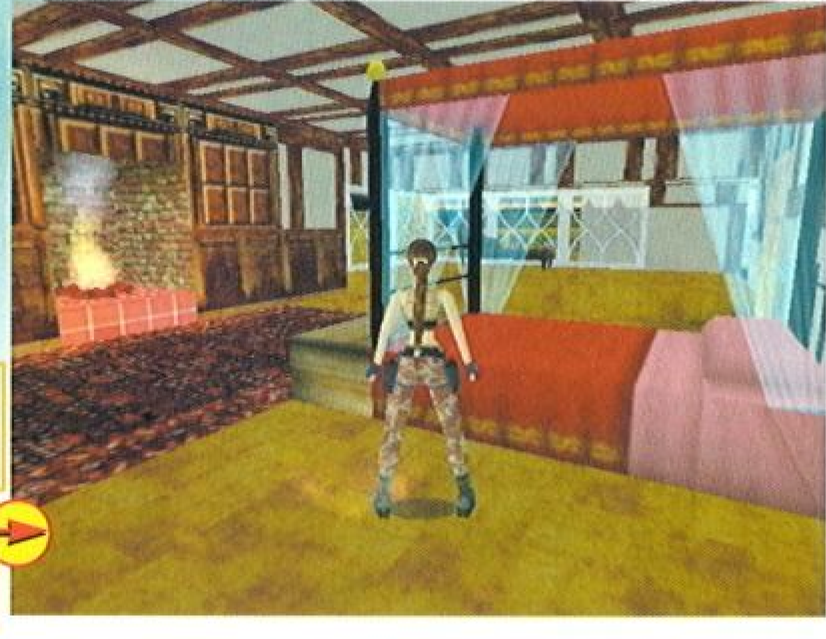
類型



延續三代而來的故事劇情

事實上，《失落的神器》嚴格來說應該是「古墓奇兵III」的外傳。各位還記得三代中的韋拉德博士（Dr.Willard）嗎？沒錯，就是那個雇用羅拉到世界各地追尋魔石的傢伙，這次的冒險便是和他有關。「古墓奇兵III」中曾經暗示了失落神器的揭露，根據傳聞，第五項神器Hand of Rathmore是開啟神秘的終極流星雨力量之關鍵鑰匙。羅拉悉知這失落的古代神器就收藏在蘇格蘭迷霧下，韋拉德博士的Loch Ness莊園中，為了避免這股力量被運用在邪惡方面，羅菈於是再次投身於這趟危險的任務。值得注意的是，從韋拉德蘇格蘭城堡到孤涼、浪潮洶湧的法國沿海，或許很靠近羅拉的家呢！

羅拉專屬的私人訓練室，新手可以在這裡進行各種動作的練習。

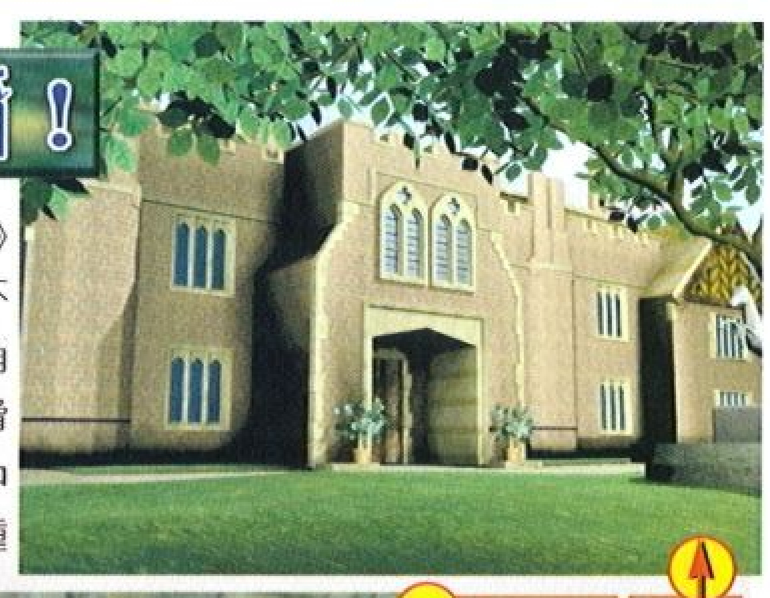


羅拉的臥房，那張床看起來簡直像是古代公主睡的，真是高級。

新加入的敵方角色很有挑戰性唷！

雖然《失落的神器》是一套獨立的遊戲，但由於其乃是從「古墓奇兵III」延伸而來，因此在遊戲選單、操控介面等許多地方都和「古墓奇兵III」極為類似，不過仔細觀察，不難發現遊戲中的場景變得漂亮多了，質感也較為細膩。遊戲中並增加了很多新的敵人角色，再次考驗玩家們的反應和智慧。在《失落的神器》中，韋拉得的衛兵只不過是微不足道的小角色，那些可怕而具威脅性的敵人—飛在天空中的翼手龍與駭人的變種怪物才真是難纏。此外，還遊戲中還有狂暴的戰士、飢腸轆轆的鯊魚等，要如何對付這些強悍的敵人，就有賴玩者的機智了。

哇！好兇猛的狗，就快要撲上來了…



羅拉私人別墅的外觀，看起來相當豪華。

整體畫面場景的感覺要比「古墓奇兵III」來得細膩。



大航海時代III



相當自由的遊戲模式

厭煩了老是扮演別人嗎？在《大航海時代III》中，除了遊戲內定的兩位角色之外，遊戲也允許玩者自行創造的角色，展開航海的傳奇生涯。如果旅程盡不理想，隨時都可以選擇退休，而退休的人物一生的所作所為，將可以在未來的遊戲中登場，玩者在進行新的冒險時，會看到種種關於該人物的事蹟與記錄。有趣的是，玩者還可以在遊戲中找尋理想的伴侶，與其結婚生子，以培養出優秀的繼承人。不但大大增加了玩者的自由度，也擴展了無限的可能性。



◀ 玩者可扮演自行創造的角色，和之前的作品有很大的不同。

預定 6月 發行 體驗 展示 桌布

國外發行／KOEI
國內發行／第三波

▶ 機種：PENTIUM 166
▶ 記憶體：16MB RAM
▶ 操作：K、M

類型：策略

海上貿易與海戰

海上貿易一直都是「大航海時代」系列中的重頭戲，也唯有藉著貿易，玩者才得以籌措大量的探險經費或添購新船。遊戲中貨物的種類很多，玩者可以自行規劃交易貨物與貿易路線。對於以船隻貿易為生的商人而言，海盜是最大的惡夢與威脅，玩者在遊戲中經常會因為各種因素遭到其他艦隊與海盜的襲擊。這一代的的海戰方式和以往的方法差不多，凡是玩過「大航海時代」系列的玩家皆可以輕鬆地上手。



▲ 玩者可以從這些兵種中依喜好任意挑選搭配。

◀ 與敵方艦長起衝突時便會進入單挑畫面，主角不善劍術的話則可以由副官代勞。

這一回可以深入大陸去探險哦！

陸地上的探索是這代遊戲的重點之一，除了航海之外，玩者也可以騎乘馬匹到各地去探險，或是在城鎮港口間往來。如果玩家的資金充裕，走陸路的　　則較海路來得低很多，玩者甚至可以循著著名的「絲路」，一路走到中國去呢！為了呼應這個設計，遊戲中首次加入了內陸城市（如巴黎），供玩者遊歷探訪，其中不少還擁有可參觀的古蹟呢！此外，《大航海時代III》也擁有精彩的陸上戰鬥，特別是在未知的蠻荒地帶，經常會有盜匪、土著出沒。陸上戰鬥的方法，和我們一般熟習的海戰有很大的差距，整體來說其模式應該比較類似「信長之野望－烈風傳」，敵我雙方站在9x3的棋盤式方格上輪番展開廝殺。



▲ 學者邸提供了新手出海與探索的船隻和基本經費



▲ 玩者在陸地上探索時，常會遭遇土著與部族，因而展開一場陸地上的戰爭。

KA-52 鱷魚中隊



預定 **6月** 發行 體驗 展示 發布

國外發行／GT Interactive
國內發行／會宇多媒體
機種：PENTIUM 200
記憶體：32MB RAM
操作：MOUSE
類型 模擬飛行

第一套支援「bump-mapping」的模擬戰爭遊戲

「KA52 鱷魚中隊」是SIMIS製作公司繼「AH64阿帕契中隊」後的最新力作。SIMIS這次使用了最新科技所製作的「守護者」繪圖(Daedulus)引擎。展現了優異且真實的模擬環境，流暢細緻的畫面，忠實地表現出戰場中的各項景物及其特色；如隨風搖曳的樹木及草原，被直昇機所產生的強風所機影響的麥田及水面等，這些特殊的現象，都可以在「KA52鱷魚中隊」裡看到！而「KA52鱷魚中隊」最成功的地方，就是它是第一套支援「bump-mapping」的模擬遊戲， 有Matrox G400及GeForce顯示卡的玩家將可享受更真實更炫麗的畫面！同樣的遊戲也支援3D立體音效，讓你更能體會戰場的震撼！



完整的訓練模式 帶領你進入超模擬飛行的時空

「KA52鱷魚中隊」為了使玩家能夠順利的進入遊戲，在遊戲初期，會有一個身份神秘的俄國飛行教官，親自教導玩家如何駕駛這台性能優越的戰鬥直昇機，並熟悉一切的危機處理及任務執行規則，除了對武器有詳盡的介紹外，對該項武器的使用方式及效果，都會有十分詳盡的解說，讓玩家在面對任務時，可以有最佳的選擇。

多樣的劇情選擇 大幅提高模擬戰鬥類型遊戲的可玩性

「KA52鱷魚中隊」還有另一項傲人的成就，就是它分歧且多變化的任務進行模式。在遊戲進行時，會因為玩家對前一項任務完成度的不同，而產生下一個不同的任務重點。例如上個任務有友機被擊落，這個任務可能就是搜救駕駛員或是解救人質！因為劇情會有不同的分歧，使得戰役的重玩性大大提昇！當然你也可以挑選單項任務或立即進入戰鬥行動中(instant action)。

遊戲支援網路連線，最高可支援六人網路連線，共同進行協同作戰或死亡決鬥。





本月專題

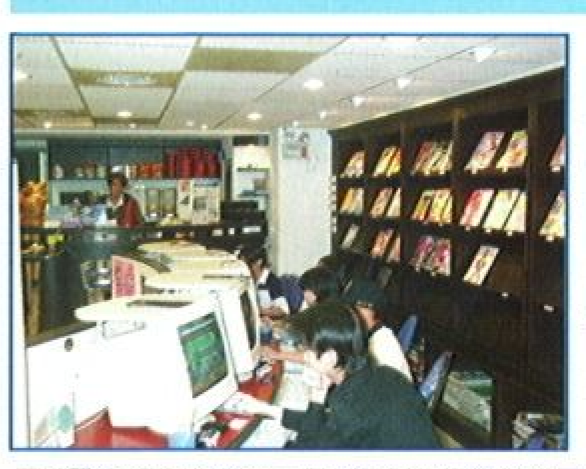
遊戲新貴族－網路遊戲來襲！

各位讀者可有發現，近年來電腦遊戲界中，正流行著一個風潮，那就是『上網咖玩連線遊戲』！所謂網咖，乃是網路咖啡店（或是網路休閒廣場、網路泡沫茶坊…等）之簡稱，消費者到該場所之後，便可以利用預設好的網路電腦直接上網，同時剛該場所也提供飲料甚至簡餐等供消費者另行點購。這些網咖為何在最近幾年迅速興起呢？可從以下數方面來分析：

初代網咖的興起

網咖在數年之前曾經興起一陣子，那時因為網際網路正在國內成為話題，所以初期的網咖只是單純地提供消費者上網，一般來說只是上網查看股票現況、上上BBS站哈啦，後來有些網咖也嘗試著將遊戲灌入電腦中，只是數目不多；對當時尚不熟悉網路的一般消費者而言，網咖所提供的服務並沒有多大吸引力，而以分計時的消費方式也不甚便宜，所以這股熱潮便慢慢消退了，網咖數目也大幅銳減，直到最近才慢慢有轉機。

投幣式電腦的出現



在國內電腦遊戲興盛之後，有些腦筋動得快的商人，便想到既然有那麼多人喜歡玩電腦遊戲，但又不是每個人都有電腦，那何不比照大型電玩與古早的任天堂街頭商店模式，來賺取這些玩家荷包內的錢呢？於是他們找了一些場地，在長排桌上擺上一台台電腦，然後在電腦旁另裝設一架計時投幣器，以固定計時方式來收費。這些店面通常開在補習班附近，成為不少補習學子及青少年的休閒場所。

計時收費的漫畫休閒店蔚為風潮

想必大家或多或少都有上過漫畫王之類的休閒場所吧！這些場所主要以大量的漫畫、無限供應的飲料及舒適的場所為主題，強調顧客上門後可任意閱讀漫畫或飲用各種飲品，收費方式則是以時間計算。這類場所吸引了不少青少年或休假未能返家的軍人駐足以打發時間，有時還有不少翹班的上班族哦！

三種經營形態的合併



後來星海爭霸、世紀帝國等連線對戰遊戲，以及網路創世紀等網路遊戲興起後，嗜好玩這類連遊戲的玩家們，因為高昂的電話費及網路費，而開始尋求各種較經濟的管道；這時上述所提到的三種廠商，眼見這塊大餅擺在眼前，豈有不動心之理？於是這三種消費形式便開始以提供高速上網的電腦為號召，讓消費者只要付出較少的費用就可以上網對戰或聊天。

讓網咖興盛的另一個功臣，便是某些人士所研發的綜合作業系統。這些作業系統不僅包含的遊戲及其它軟體極為眾多，而且有如玩遊樂器般容易上手，只要消費者想上網玩遊戲或到聊天室時，選定該選項後便可直接進入遊戲或聊天室，就算消費者電腦知識不多也可以輕易使用，使得到這些場所的人數為之大增，而造成目前的盛況。

結　論



由於網咖及網路遊戲乃是相輔相成，本刊編輯部特地分頭收集這兩方面的資料，分別由本刊的兩位編輯整理撰寫，希望讓對網咖及網路遊戲現況有興趣的各位讀者，都可以得到最新的訊息。

在政府即將以公權力管制網咖之際，我們也要在此呼籲，網咖如果經營得當，其實是青少年極佳的休閒場所之一，至少玩遊戲的小孩是沒多少時間去為非作歹的；另外在鄰近的韓國，其網路遊戲產業在政府的大力協助之下，已經成為新興高科技產業之一，其規模在今年將可達1000億韓圓（近約三十億台幣）之多！網咖與網路遊戲是密不可分的（至少在網路費高昂的現今），請政府及業界正視這個問題並妥善解決，別讓這麼成長迅速的高科技產業被輕易埋沒了。

網路遊戲的前景

說到網路遊戲的發展，除了國內衆多廠商開始研發之外，鄰近的日韓兩國的情形也頗值得參考。就日本方面而言，由於遊樂器的強勢發展，電腦網路遊戲的發展就相對薄弱許多；不過由日本最近的新一代遊樂器，如DreamCast、Play Station 2都將大力發展網路功能來看，網路遊戲的盛行是可預期的（此次E3展的SEGA Net是其重頭戲之一）。

韓國網路遊戲公司概況

根據調查，目前我鄰近的國家如韓國，其網路遊戲的發展早已超越國內，現今已發行遊戲的約100餘家，市場規模達200億韓圓，預計2000年可達1000億韓圓；資料顯示，韓國人在1997年上網數還不到200萬，而到今年，韓國網路遊戲業界宣稱上網人口已逼近1000萬人。

在最受歡迎的online game方面，排名第一的遊戲是NC Soft的Lineage、第二名為Nexon的射擊遊戲，第三名則為Taewools的英雄門。

擁有排名第一的Lineage的遊戲公司NC Soft，於1998年9月成立時只有17人，在短短不到兩年的時間，目前已擁有成員101人，資本額更高達18億韓幣，而年營業額已超過80億韓幣、獲利達37億韓幣，獲利率逼近50%。目前NC Soft共有8台主機、120萬會員，每天有15萬會員上網玩Game，真的可以稱得上是網路遊戲公司的典範。

國內網路遊戲發展紀實

為了讓各位讀者能瞭解國內網路公司的現況，並獲得已上市或研發中遊戲的狀況，以及各家網路遊戲公司的收費標準，希望讓讀者能藉著本刊的報導，能對如何選擇適合自己的網路遊戲有更進一步的幫助。

中華網絡公司－中華遊戲網
http://www.chinesegamer.com.tw/

首波主打「網路三國」

台灣遊戲軟體業龍頭智冠科技，投資1.5億元成立網路遊戲公司「中華網絡股份有限公司」，與全球八個華人地區的網路業者，共同推出跨國聯合網站「中華遊戲網」，大舉進軍網路遊戲市場，這是目前全球唯一可容納萬人共同連網的遊戲網站，從伺服器到客戶端，完全由台灣智冠的遊戲工程師自製研發，首套遊戲主打「網路三國」 ，預計將拿下50萬名會員。



為拓展全球的網路遊戲市場，智冠科技將與八個華人地區當地的網路業者合作成立公司 ，此八大華人區包括：台灣、香港、大陸、馬來西亞、新加坡、美國、澳洲及加拿大。智冠科技總經理王俊博表示，首波台灣的合作對象為數位聯合、亞太線上（仲琦）、香港電訊、中華電信；大陸市場將與中國國務院發展中心和北京電信合資5000萬元成立網路公司，並與北京首都在線及上海在線一同合作 ，在大陸15大城市同步架設網站；香港市場方面，未來將與香港電訊共同合作；新加坡則與新加坡電訊通力合作，美國及其他地區也已覓得合作夥伴展開洽談，將共同聯手拿下全球華人網路連線遊戲市場。



智冠科技並將耗資5000萬元，買下20餘台遊戲伺服器，網路上將可同時容納一萬個以上的遊戲玩家上線，讓全球八個華人地區的遊戲玩家可跨國聯網遨遊世界。「中華遊戲網」是第一套從伺服器到客戶端所有網路協定架構由國人完全自行研發的萬人網路遊戲，除此之外，還擁有傳統MUD文字遊戲所沒有的許多優點：全球獨創性的遊戲引擎，絕對無版權或授權之爭議，而且此網站所提供的遊戲可單機執行也可線上跨國聯網，並有線上即時轉碼功能，可用中文繁體、簡體及英文在線上交談，讓玩家溝通無國界。還有網路本身架構可依當地ISP頻寬狀況而自行彈性調整，遊戲儲存檔可隨玩家漫遊全世界，這將是世界首創儲存檔具隨意搬離功能的網路遊戲。

第一波主打「網路三國」，以國人熟悉的〝三國〞題材為背景，是一套互動式角色扮演遊戲。智冠科技特別針對網路遊戲玩家，設計三大訴求：不花大錢、免月租費、不浪費，也就是說玩家只要以299元購買「網路三國」，便可在前3個月無限上網暢玩，免月租費、也不用購買時數卡，一套遊戲還可以有兩種玩法，無論是單機破關或是線上挑戰世界各路英雄好手，都能滿足遊

戲玩家。「中華遊戲網」預計今年底前將一口氣推出3款萬人線上遊戲，除上述的「網路三國」外，還會 繼續推出現代愛情及現代都會類型的遊戲，以滿足不同玩家的興趣，初步估計一年營收可達4億5000萬元。

發行遊戲	網路三國
售　　價	299元
繳費方式	前三個月免月租費
單機執行	可單機執行
伺 服 器	國內



雷爵資訊股份有限公司

http://www.lager.com.tw



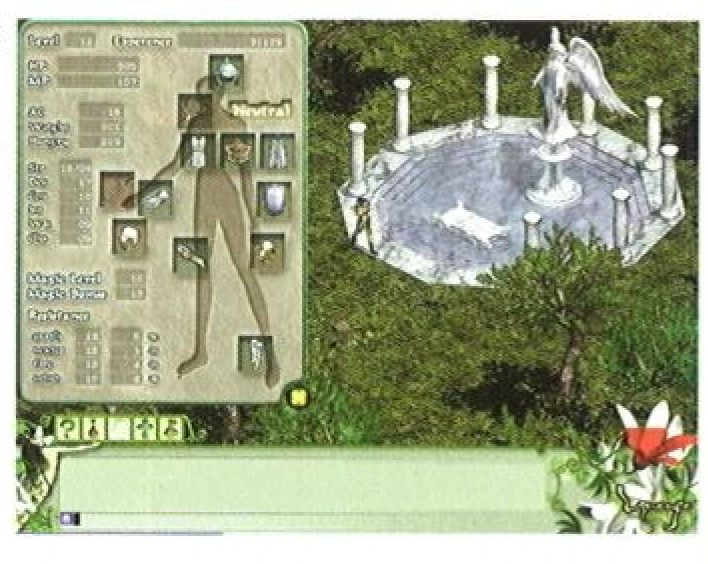
民國87年2月，由華彩軟體總經理賴毓敏、遊戲企劃李良坤、程式設計陳光明 、王輝龍與伺服器設計黃于真小姐等人共同成立『網路遊戲』研發小組，並於華彩軟體成立『遊戲工廠』部門。4月，『萬王之王』網路遊戲之系統架構、模組原型與大綱完成，並開始遊戲製作。88年4月，『萬王之王』研發小組正式成立『雷爵資訊股份有限公司』，並以『萬王之王』作為第一套網路遊戲名稱。七月，萬王之王於台灣與香港同時上市，為國內第一套國人自製研發的網路多人線上RPG，也是全球第一套全中文的網路多人線上RPG，可同時容納千人連線的跨世紀網路角色扮演遊戲，台港兩地的玩家朋友終於是可以直接在萬王之王的世界裡交流與三通。



發行遊戲	萬王之王
售　　價	精裝版1080元．平裝版499元
繳費方式	前30天免費
	每月299元
	儲值卡
伺 服 器	國內．香港

遊戲橘子數位科技股份有限公司

http://www.gamania.com.tw



國內知名遊戲公司「遊戲橘子」將推出其自行研發的線上遊戲，同步進入網路遊戲平台市場，開設「Line Age」網站。目前正在積極擴編媒體網路部門，並另外成立線上遊戲中心。此外，也會加強客服中心，「遊戲橘子」強調，未來遊戲市場的決勝關鍵將在於服務品牌，所擁有的遊戲多寡將成為其次。因此，遊戲橘子將導入先進的客服解決方案，讓玩家能24小時享受無障礙的遊戲空間。



「遊戲橘子」為了減少遊戲的文化背景隔閡，在代理線上遊戲「天堂」的同時，將遊戲全面中文化，並且透過「天堂」的內建強大的聊天室功能，所有的玩家都可以與任何一位玩家聊天。更進一步加入「聊天社群」的功能，擴增提供類似聊天室的設計，可以針對玩家個人設計特殊議題。而且「遊戲橘子」更耗資一億二千萬，建置全台灣最完善專供線上遊戲使用機房，可支持數以萬計的玩家同時上天堂，這遊戲的伺服器，避免玩家去忍受網路塞車和不良的網路服務品質。相信不久便能讓玩家能夠親身體驗這款線上角色扮演遊戲了。

發行遊戲	天堂（Lineage）
售　　價	還未發行
繳費方式	預付計點卡
伺 服 器	國內



華義國際股份有限公司

http://www.waei.com.tw

華義國際股份有限公司，成立於民國82年8月草創初期以設計商用軟體為主要業務，於83年初自行研發將日本 PC98電腦遊戲軟體改為 IBM 相容電腦能執行之跨平台程式技術，於83年下半年間大舉將日本PC98電腦遊戲引進台灣，進行程式改版並全面中文化後發行，進而成為目前台灣最大的日本遊戲代理商。

獨創WGS收費系統收費方式



玩家只要加入華義遊戲網線上會員，就等於開立一個個人專屬戶頭，爾後收費時，玩家只要購買WGS點數預付卡後，將點數卡上密碼透過網站寫進個人戶頭中，玩家爾後連線玩遊戲，WGS收費系統主機將會根據不同的遊戲，以玩家上線的使用時間，以一小時為單位，每小時系統會自動從玩家戶頭扣點，扣完為止。連線扣點方式分為兩個時段：連線顛峰時段18:00～02:00，每天下午六點到凌晨兩點，其他時段為一般時段。



例如：人在江湖，在連線顛峰時段每天下午六點到凌晨兩點，每一小時扣兩點，其他時間一小時扣一點，只要伺服器當機，或玩家連不上都不記費，而每一點等於一塊錢，每張WGS點數預付卡內附300點，定價300元。

發行遊戲	人在江湖	石器時代
售　　價	免費	免費
繳費方式	點數預付卡	點數預付卡
單機執行	不可單機執行	不可單機執行
伺 服 器	國內	國內



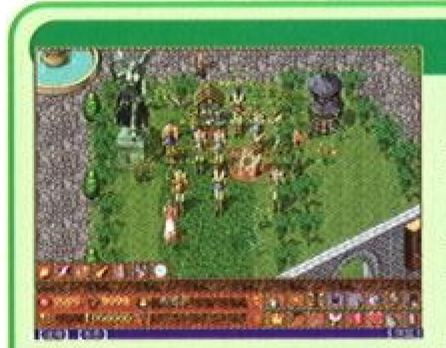
傑誠資訊股份有限公司

http://www.jc.com.tw/

傑誠（JC）資訊成立於1993年，初期營運乃以商業網路軟硬體開發及電腦休閒軟體設計為主，並於1995年設立了JC文字型BBS站，期間由於投入在多人網路的應用發展及遊戲的製作的技術，並在1996年正式推出了個人電腦遊戲「神示錄」。在1997年整合商業網路部門的技術，開始投入研發網路遊戲平台，並於民國1998年12月完成平台的開發工作，目前已有數款線上遊戲及開發公司，使用NGS平台開發線上遊戲，並預計在公元2000年進一步推出結合語音視訊及3D虛擬實境的通用型發展平台，擴展即時網路應用的層面。

已發行的網路遊戲

神示錄2.0及2.1



是網路遊戲中，首次嘗試以動作過關方式來呈現的遊戲，除了任務之外，還可以體會到過關遊戲特有的成就感。

風雲王座



這是一款強調自由度的線上角色扮演遊戲，玩家完全掌握從職業到建國等的自主權，當然還有多樣化的劇情和任務等著玩家來挑戰！

大富翁

坊間各式各樣的大富翁，線上立即進行的就只有這一家，四人~八人對戰不熱鬧，試試千人同時玩大富翁的感覺吧！

象棋

象棋也是採線上進行的方式，也就是說玩家能夠有機會向各路人馬下戰書，不單如此，遊戲還有累積經驗值的功能，每天都會依據經驗值來排名呦！

未定計劃開發的網路遊戲

針對既將到來的暑假，公司正在研發的多款極具特色的網路遊戲，除了保有多人同時上線的即時快感之外，遊戲的類型更是多樣化，這之中包括：

動作遊戲－神示錄3（暫訂）

遊戲將承襲神示錄2的過關動作方式，加強美工的處理，並導入PK的設計，玩家可以感受到線上格鬥的遊戲感覺。

角色扮演－武俠遊戲（暫訂）

遊戲一樣將以建設為長遠目標，但會將遊戲的焦聚設定在武俠世界中，並且大幅修改遊戲的介面及進行模式，功能的強化還有遊戲的內容也都會有更合理化的修正。

網路大坦克



將以前的機台遊戲–坦克大決戰，改良進化後成為網路上自由組隊、自由對戰的遊戲，除了強調協調作戰　，戰場交戰的熱況更是百分百的呈現。

大富翁（二）

遊戲將會大幅修改的畫面以及操作介面，並大幅增加遊戲中的狀況及事件，除此之外，還會讓棋盤的變化更加豐富，讓線上的玩家體驗體驗競爭的真實感受。

網路明星夢

在虛擬的網路世界中，結合現實生活的星路旅程，JC將在每一季舉辦一場明星選拔賽，屆時將會邀請演藝圈內當紅的明星，和得獎的玩家一起共享燭光晚餐。

網路三國志

遊戲將導入RPG的概念，玩家將扮演三國演義中的其中一人，並逐漸培養自己的實力，加入逐鹿中原的行列。

網路職棒大賽（暫訂）

將以全新的3D引擎來表現出網路職棒的真實感，並且讓玩家能自行成立球隊，來參加國際比賽。

發行遊戲	售　價	繳費方式	伺服器
神示錄2.0及2.1	免費 網站提供	前七天免費試玩 1.月繳450元 2.季繳1050元	國內
風雲王座	免費 網站提供	前七天免費試玩 1.月繳450元 2.季繳1050元	
大富翁	免費	免費	國內
象棋	免費	免費	國內

美商藝電股份有限公司台灣分公司

http://www.ea.com.tw

美國Electronic Arts公司成立於一九八二年，為全世界最大的遊戲軟體發行商。



自網路創世紀自2年多前發行至今，已經累積了數十萬來自世界各地玩家的參與，目前包含台灣的Formosa伺服器之外，玩家可以擁有25個主機的自由選擇權，可與來自世界各地的真實玩家互動並一起進行遊戲，多變化且具深度的遊戲內容與遊戲進行方式，也是網路創世紀一向最被人稱道的遊戲特色。

發行遊戲	網路創世紀：文藝復興
售　價	680元
繳費方式	每月300元
伺服器	國　內



英特衛國際有限公司

http://www.interwise.com

為一英商國際集團，總公司設立在英國倫敦、美國洛杉磯及日本東京都有分公司。



發行遊戲	無盡的任務
售　價	主程式1580元
	主程式＋庫奈克的遺跡（資料片）1680元
繳費方式	每月300元
伺服器	國　內





本月專題

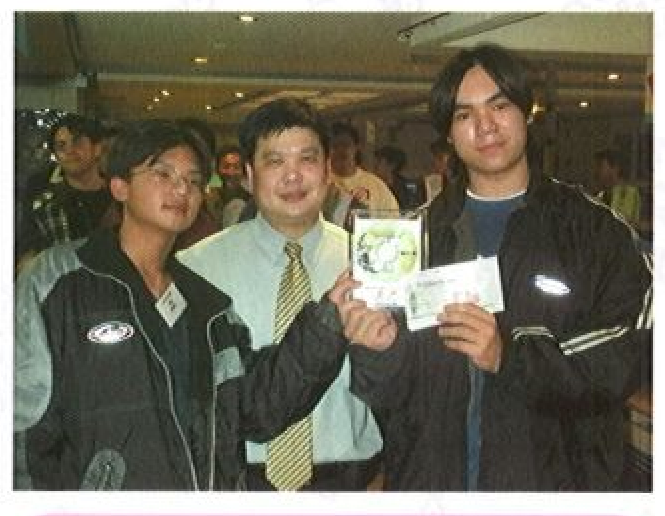
台灣網咖實錄

前言

上網！這個在近幾年才出現的新興名詞，在早期網路不發達的時代，上網可說是一種高消費、高水準的休閒活動，直到現今，上網可說是一種最普遍的全民運動了。因應這種情勢，隨之而產生的便是「網咖」這個新興行業。為什麼一本遊戲雜誌會扯到網咖呢？因為時下的網咖已經不只是提供上網的服務而已，更提供遊戲讓消費者能在此消費，間接地使得遊戲界不得不重視在網咖的這群遊戲消費者。日前，松崗更結合網咖舉辦了『星海爭霸』的比賽，來自北中南全省的星海高手齊聚網咖，為了爭奪高額獎金以及星海第一高手的稱號而爭戰不休，這便是一個遊戲業界跟網咖互動的例子。據了解，國內某些遊戲大廠也積極地與網咖有合作關係，或是正積極籌備成立全省連鎖的網咖，由此可見網咖對於遊戲界所產生的影響何其大。



星海比賽如火如荼地開戰



熬戰4小時，冠軍終於出爐



全省連鎖的漫畫王也提供上網服務喔！

網咖最熱門的遊戲

目前在網咖可供遊玩的遊戲不像以前那麼多，為什麼會說以往比較多呢？這是因為遊戲版權的問題。以前遊戲廠商並沒有正視網咖這塊遊戲版圖，所以對於網咖的情況也不大瞭解，這就使得網咖的盜版侵權行為日益嚴重，逼得遊戲商不得不出面遏止。以目前的情形來說，要在網咖玩到某家遊戲商的遊戲，店家一定要與其簽約才能合法地使用這些原版遊戲。問題就出在這，如果有些廠商出的價碼太高或是遊戲不夠強勢，讓店家覺得並無利潤可言，那他們便甘願放棄這些遊戲，這就是遊戲較以往較少的原因。那用盜版的呢？風險太高！如果被遊戲商查獲的話，那賠償的金額很可能就會使得店家面臨倒閉的問題，乾脆就老實地經營。例如筆者常去的某家店，在四月份的時候還玩得到像是『霹靂麻將』、『鹿鼎記貳』這些遊戲。但當我四月底去玩的時候，這些遊戲通通都被從硬碟中移除了，雖然店方不說原因，但我想這就是最大的主因了。



宏碁戲谷的首頁



IS.NET可下載接龍喔！

那現在網咖中到底還有哪些遊戲呢？就筆者四處探訪的結果，目前各家網咖幾乎都有與松崗、華彩、美商藝電、台灣微軟等廠商簽約，可供遊玩的遊戲像是『星海爭霸』、『世紀帝國』系列、『萬王之王』、『無盡的任務』…，幾乎都是以可網路連線的遊戲為主體，這倒也不失「網咖」的名號。除了上述這些遊戲外，有些網站更提供些小遊戲可下載遊玩，像是宏碁戲谷、IS.NET(下載聊天室兼遊戲)等等。以下我就目前網咖上機率最高的遊戲來做個排名，好讓各位有個參考。

名次	遊戲名稱	佔網咖消費人口比例
1	星海爭霸	20%
2	世紀帝國~羅馬霸主	15%
3	世紀帝國二	10%
4	萬王之王	8%
5	網路創世紀	6%

除了上述遊戲外，其他的就是上網的消費者了。在這群消費者中也不乏有遊戲的族群，但最主要的消費還是以上網聊天或是玩BBS為主，這大致上就是目前台灣網咖的消費型態了。



恭喜星海爭霸榮登榜首



線上RPG霸主非GKK莫屬了



EQ的潛力也不可小覷

全省網咖走透透，探討北中南網咖之不同

在個風和日麗、萬里晴空的好日子(真的是個會讓人中暑的好日子>_<)，小編便隻身前往中、北部著名的網咖實地取材。在下面報導中，將針對所前往之網咖做個剖析，舉凡店內裝潢、服務、硬體配備、連線速度等做個個人評比，這僅代表個人意見(以小編閒閒沒事就跑網咖的經驗)，不代表每個消費者對於該家店的印象。如有冒犯，還請多加海涵！由於時間和篇幅有限，故挑選小編認為較有特色的店面加以介紹。

台北都會區

台北，雖說是首善之區，但網咖的普及度卻是三區中最落後的，這可能與幾年前掃蕩電玩的事情有關。但也因為如此，使得台北市少數的網咖競爭沒那麼激烈，而使得價位高居不下。故以下的評比在消費這一項，則是以台北市的平均消費來比較，而不是跟全省網咖比較。

網際共和國	
連線速度	★★★★★
服務品質	★★★★½
消費經濟性	★★★★
舒適感	★★★★
內部裝潢	★★★★
個人隱密性	★★★
店家規模	★★★★
整體評價	★★★★



位於站前新光三越旁，開封街上的網際共和國是北市規模較大的網咖。據瞭解，目前其連鎖店全省共有9家，預計在暑假期間將可擴增為25家，成為全省最大的網咖連鎖體系。小編所訪問的站前店乃是整個體系的首家店面，放置機台數為97台，使用兩條T1專線來上網，速度之快可親身去體驗一番。電腦的硬體配備也不含糊，PⅢ-500雖說不是目前最高段的配



吧台



備，執行起時下的遊戲卻是措措有餘，毫不窒礙。

接下來，關於消費方式的話，則是採先消費、後付賬的方式，飲料方面則是30元無限暢飲(限定飲料，餘另收費)。然而眾讀者們最關心的莫過於消費金額了，此店採用單消費及會員制。單消費的話很簡單，就是每分鐘1.5元，也就是每小時90元計，會員的話就分很多等級，詳細請看下表。對台北市民而言，此地不失為課後、假日遊憩的好去處。



店家位於地下室，可不要走錯入口喔！

會員等級	會員時數	折合費率
TOP	$5000/125h	40/h
VIP	$3600/80h	45/h
A	$1800/36h	50/h
C	$715/13h	55/h
普通	$200/3.5h	57/h

網路瘋	
連線速度	★★★
服務品質	★★★★
消費經濟性	★★★★
舒適感	★★★★½
內部裝潢	★★★★
個人隱密性	★★★★½
店家規模	★★★
整體評價	★★★★

座落於西門町鬧區的網路瘋，其位置非常地明顯，就在西門捷運出口站的右手方大樓。雖然這邊的機台數略少，只有22台，但就因為如此，使得這邊的環境非常地優雅，不似別家網咖般地吵雜，且有數架機台採個人式包廂，要上網聊天的話，就不怕別人會偷看您的對話內容囉！據小編的觀察，來此消費的人，主要是以上網為主，玩GAME的人反而較少，故這邊給我的感覺非常地幽靜，適合喜歡獨處、清靜的人來此消費。


位於西門鬧區的網路瘋

此地的消費方式也是採先消費，後付款的方式，飲料也是只限特定飲料無限暢飲，但不另收費，消費額則是90/h。雖然上網是採128K專線，但因為機台數不多，所以上網的速度也不會被拖累很多，跟在家裡用56K MODEM上網相比，還是選擇來網咖上網的好。在西門鬧區逛街之餘，也不妨來此輕鬆一下！

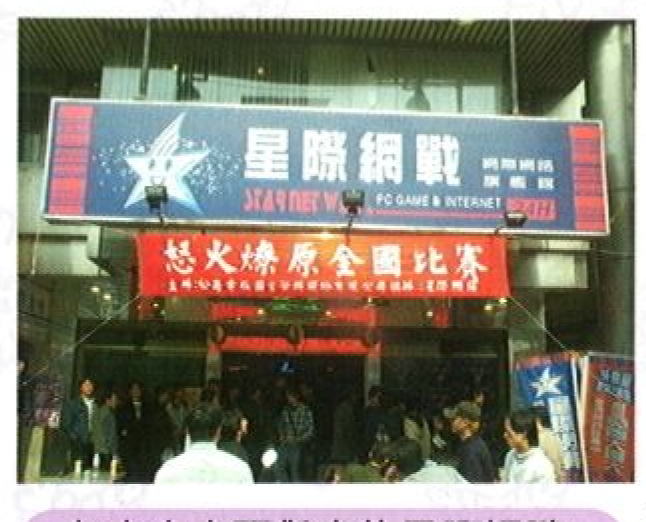


台中都會區

台中的網咖雖較晚起步，但增加的速度卻是最快，規模也較大，也是競爭最為激烈的地方。此地的網咖據居地與台北不同，台中著名的網咖都集中在各大校園附近，像是台中商專、逢甲大學、東海大學附近等，其消費族群以附近的學生為主，遊戲和上網的人數各半，這是中部網咖的一大特點。就因學生族群佔了大多數，所以中部地區的消費金額就不似台北那般地高，大概都維持在30/h～40/h左右。以下就介紹些中部有名的網咖，原本也計劃要採訪剛開幕的『戰略高手』，但因裝潢關係延期開幕，而不得不放棄這次的訪談，下次有機會再為大家介紹。

星際網站	
連線速度	★★★★
服務品質	★★★★
消費經濟性	★★★★
舒適感	★★★½
內部裝潢	★★★★
個人隱密性	★★★½
店家規模	★★★★½
整體評價	★★★★

相信不久前有參加過「星海爭霸」的人們一定聽



台中來來百貨旁的星際網戰

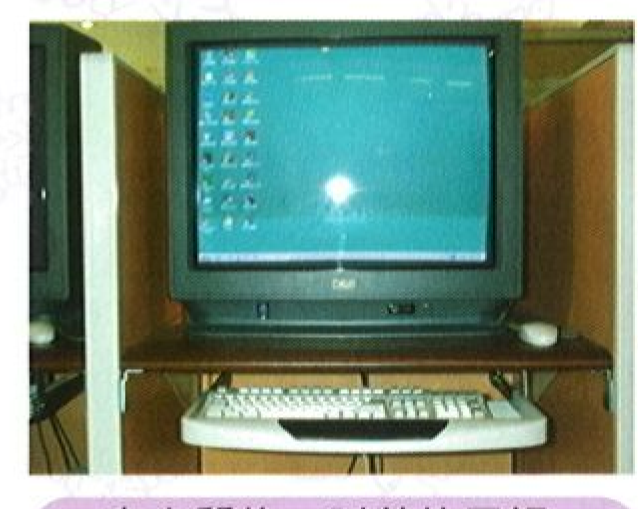
過這名字，沒錯！這正是日前「星海爭霸」總決賽的場地，小編當時也在場觀戰呢！說起這家店的最大特色，那一定要談談他們的數位電視了。星際網戰的特點就是鄙棄了傳統的的電腦螢幕，而改採畫質更清晰、更保護眼睛的29吋數位電視，玩遊戲時的臨場震撼感可就不是一般的螢幕可以相比的，台中市的消費者們一定要親身去體驗一下。除此之外，由於學生客佔了大多數，有些客人來此是為了找尋報告的資料，所以店方也提供列印　、掃描的服務，只要花個一、兩小時　，就可做出一篇圖文並茂的報告出來　，這也算是該店的奇景之一吧！



接下來談談消費問題，與北部的高價位相比，這邊可說是便宜了一半以上，40/h的價位雖然不是中部最低的價錢，相對於整個硬體設備及所提供的服務來說，這價位就顯得物超所值了。


吧台

佔地百坪，擁有機台數120台的台中星際網戰，採PIII-550的主機、512K專線上網，上網速度對現有機台數來說，稍嫌不足，過些日子可能會換更高速的專線吧！目前，星際網戰在全省共有四家連鎖店，在高雄、嘉義　、中壢各有一家。想來趟不一樣感覺的網路休閒之行，「星際網戰」倒是個不錯的選擇。


高畫質的29吋數位電視


此店分為前區及後區，喜歡清靜的人可來後區這

KK網際網路休閒館

連線速度	★★★★
服務品質	★★★½
消費經濟性	★★★★
舒適感	★★★½
內部裝潢	★★★
個人隱密性	★★★
店家規模	★★★
整體評價	★★★½

經由「星際網戰」店主的介紹，小編來至位於中友百貨斜對面巷子裡的KK。雖說店面不如想像中的大，但店裡頭少說也有40～50台電腦，規模也可說不小。會介紹這裡的原因，最主要是來這邊的客人幾乎都是以玩遊戲為主，且以玩EQ的人為大宗，常常有人在這邊從晚上玩到早上，這股玩遊戲的熱情，可不是常人所能想像的。此店的消費滿便宜的，只要30/h，難怪有人會從晚玩到早。除了價格外，硬體設備大致算是普通等級，768K的上網專線，倒是使得連線的速度比別家店略快，但這些微的差距平時是感受不出，等到塞網的時候就可以感受到專線的快了。

高雄都會區


高雄著名的網咖街，光這條街上就有十數家網咖

說到高雄，大家一定都知道，高雄的網咖不只是多，簡直是已經到了氾濫的程度了，只要路上閒晃個幾分鐘，平均大概會發現3至4家網咖吧！高雄這邊有個滿大的特色，就是缺乏較大型的網咖(前面提過的星際網戰高雄店不算)，幾乎都是以小店面為主，平均台數都在15～30台電腦之間。不似台北或台中，高雄網咖的客人大多是住在附近的小孩、學生(指家住在那附近的學生)、上班族等，等於已經把網咖給融入了社區生活之中，所以這邊就不針對某家店做介紹，只對整體的消費環境做個剖析。

價格低廉！在家上網不如網咖上網

在高雄這邊，除了剩下幾家還是走高水準、高消費(還是比北部便宜)的路線外，其餘各家的消費水準都差不多，大都維持在30/h～40/h之間，稍有幾家是已經降到20/h的價位。所以基本上消費還算是物美



價廉，至少不用在家忍受數據機時連時斷、龜速上網的連線品質。至於連線的專線，在去年甚至前年，還是大多處於64K或是128K專線的上網速率。但今年因應中華電信的降價，大多數也都換了更高速率的專線，在此也不詳述，反正，一定是比在家上網快多了！



消費環境品質不一，最好是找較適合自己的上網環境



此家店較類似國外傳進來的網咖經營模式

如前述，網咖大大小小數百家，尤其有些網咖更是龍蛇雜處、吵雜紛亂，這樣的消費環境，你滿意嗎？如果你喜歡窩在吵雜的環境中，那我沒話講，但對大多數的人而言，能清靜地上網想必是他們樂見的事。所以我建議這些人可以先多跑幾家網咖，看看那邊的消費環境適不適合自己，至於價錢的事就不用太在意，有一個好的休閒環境，可不是幾十元就能輕鬆換得的。

轉型再出發，細談與眾不同的網咖

說到網咖，並不是每家店都是剛開始經營網咖的。還記得早期流行的電玩遊藝場吧！不過並不是專營賭博性電玩的遊藝場，而是提供大型電玩、遊樂器給消費者投幣遊玩的地方(小編正是專跑這種地方的常客，常去的那家店可說是小編的第二個家也不為過)。因為時代的轉變，家家戶戶都買得起遊樂器；大型電玩連同賭博性電玩一起被查扣等原因，而得這些店家經營困難，不得不另想生存之道，倒閉者也不在少數。就在這時，適逢『紅色警戒』、『魔獸爭霸』等連線遊戲興起的時代，這些店家也紛紛投入了電腦遊戲這個市場，這就是這些網咖的前身。

過了2、3年，當星海爭霸推出的時候，那才真正是轉型的契機。為了因應網路連線，這些店也都架設了網路，提供上網、聊天、以及網路對戰的服務，至此，才真正地轉變成為目前這種型態。我想，中、北部的人一定沒看過什麼是投幣機吧！在高屏，大部分的店家還是沿用投幣機來當作計時的工具，只要投個10元，馬上可以輕鬆上網，也沒有什麼最低消費的限制，想上多久，就上多久，完全操控在自己手裡。



小型規模的網咖，電腦旁還看得到投幣機，還有大型電玩呢！

韓國的網路咖啡屋

韓國的網路咖啡屋

而在另一方面，目前韓國的網路咖啡屋業者約有15000家，從1998年起快速成長，據業界表示，是為了提供即時戰略遊戲「星海爭霸」的玩家一個玩遊戲的場所，「星海爭霸」在全球賣得最好的國家就是南韓，共賣了100萬套，其中，網路咖啡屋就佔了其中大部分的業績。去網路咖啡屋消費的顧客層，平均年齡多在15-25歲之間。業者「VEGAS」高慶旭指出，他一家門市約70台電腦，24小時營業，每天大約有1000人次光顧，每日營業額約250萬韓圜（約新台幣75，000元），每月獲利可達3500萬韓圜至4500萬韓圜（約合新台幣105萬元至135萬元），由此可見網路遊戲在韓國受歡迎的程度。

封面物語

日劫

西元前1254年，
在十日當空，
金烏橫行之際，
后羿站上了九陽之巔，
九箭連發，
射下了在天上嬉戲的九隻金烏。
后羿爲了拯救百姓，
不惜挑戰天庭，
射下金烏的英勇事蹟，
不但爲後世所傳頌，
也爲DIGITOY的千禧年動作武俠大作「日劫」，
揭開了序幕。





黑暗中的曙光



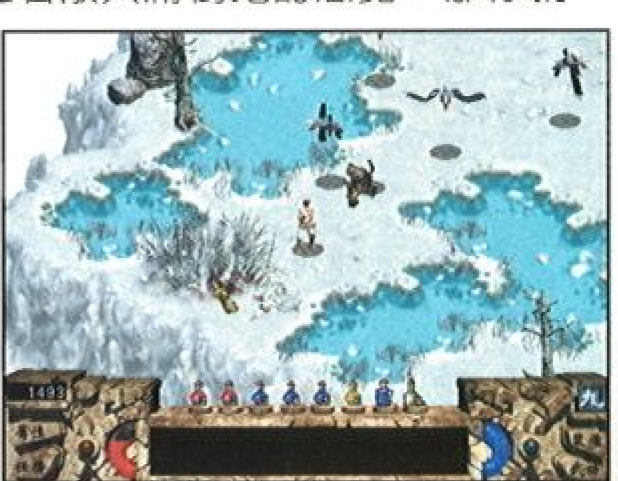
在中國神話史中，「后羿射日」是最被大衆津津樂道的壯闊傳奇。被射下的金烏在原著中並未交代去向，但事實上，金烏被射下來後魂魄未散，它們的強大怨氣，竟打開了魔界之門，釋放了原本潛伏在地底的魔獸！人界因此大亂，魔獸四處橫行，人類因此踏上了家破人亡、顛沛流離的不歸路。

分支劇情

除了主線劇情外，遊戲中也隱藏了許多獨立的分支劇情，例如江湖中傳說的「隱世六奇人」！六奇人雖身負絶世武功，但因為厭倦江湖上的恩怨是非，因此隱匿在紅塵俗世中。多少凡夫俗子費盡心機，只為了求六奇人能指點自己個一招半式，日後便能受用不盡了。無奈六奇人行蹤神秘，且脾氣倨傲，所以要找到他們簡直比登天還難。至於你能找到他們嗎？這就得看你的功力和造化囉！

經驗值的累積

遊戲會依玩家裝備的武器不同，而自動將經驗值累積在不同系的武功上，也就是說，如果你一直用刀系武器砍殺敵人，那麼天怒刀法累積的經驗值就會越來越多，而你也能學到更艱深的刀法招式；劍法亦同，如果喜歡劍氣追著敵人滿街跑的感覺，那你就一直使用劍系武器吧，這樣經驗值就會自動累積到劍法上了；如果你什麼武器都不裝備，赤手空拳去想去打魔獸，那你的掌法就會越來越強囉！



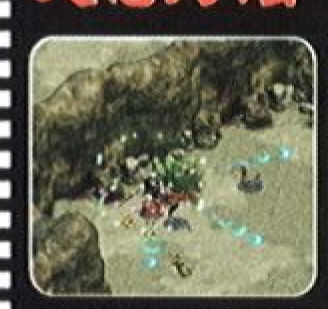
七月四日 誕生！

DIGITOY的首支大作「日劫」目前已經在做最後的調整和測試了，除了修正遊戲的臭蟲外，製作小組也不斷的修正遊戲的平衡性，和加入更豐富的分支劇情，希望能在上市時，能呈獻給玩家一個最完美的遊戲。這支重新詮釋后羿射日的動作角色扮演遊戲，預定於七月四日發行，請密切注意最新報導。

刀沈猛、劍靈動、雙掌打八方

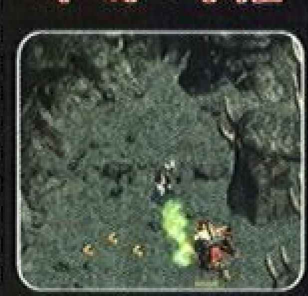
「日劫」特殊的武功升級系統，一定會讓不少練功狂眼睛一亮！遊戲中的武功可分為刀法、劍法、掌法三大系，每系又各有九種招式。

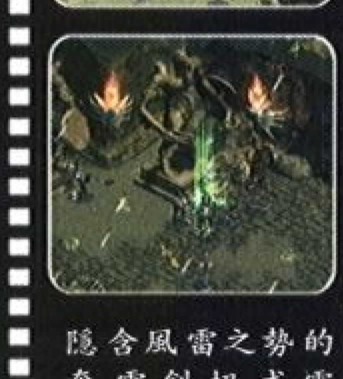
天怒刀法


以陰寒內勁爲主的天怒刀刀勢沈猛，是單一破壞力最強的武功。

奔雷劍招





隱含風雷之勢的奔雷劍招式靈動，可以一次攻擊一堆魔怪，練到後來甚至還有以劍氣追蹤敵人的密招喔！

火雲掌法





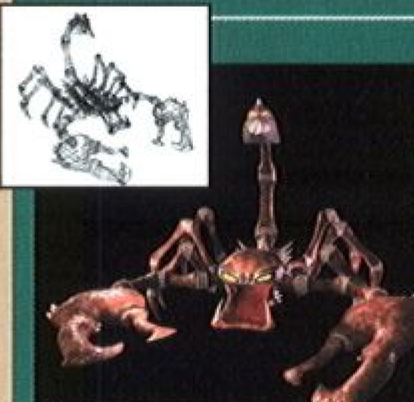
以純陽之力火雲掌更是神妙，你知道金庸小說中丁春秋的吸星大法嗎？火雲掌就是這種能吸取敵人體力、內力的「奸詐」武功喔！

魔獸AI大躍進

怪物的AI表現往往能決定一個ARPG的生死勝敗，因此製作小組特別在魔獸的動作表現和AI設定上，下了相當大的功夫。「日劫」的敵方角色可以分為「魔族」和「怪物」兩種，「怪物」雖然兇狠野蠻，但智商不高，像生性膽小的狼怪，通常只敢在離你遠遠的地方，對著你丟石頭，所以這些怪物相當適合玩家拿來練功。不過如果你碰上了狡詐的魔族時，皮就得繃緊點了！



藏匿在怒雪山中的巨大雪人。當初遊戲企畫將雪魔設定成兩個腦袋，是因為雪魔有著相當複雜的性格，兩顆腦袋分別掌管善與惡。



為了讓魔獸在遊戲中能有最細緻的演出，所以從角色設定、3D模型製作、到動作的編排，美術都要求有著最盡善盡美的表現。看看這隻蠍怪，是不是很想看看它在遊戲中爬行攻擊的樣子呢？



為了讓玩家能體驗「后羿射日」神話中的神秘世界，製作小組在企畫「日劫」時，做了相當精細的考據。這時的古中國大陸存在著五個奇景，分別是迷霧沼、密窮林、黑暗洞、怒雪山、無望漠，每個奇景又被劃分成數個小關卡。

黑暗洞



◀黑暗洞中的饑魔祭壇。饑魔已經有祭祀的觀念，它們用巨石和獸骨搭建起巨大的祭壇，從巨石上的壁畫也能判斷出饑魔有一定的審美概念。不過圍攻主角的卻是蠍怪，到底饑魔躲在什麼地方呢？

怒雪山

▲在怒雪山的巨大祭壇中，主角遭到雪魔的圍攻了！雪魔是相當聰明的生物，雖然它們力大無窮，不過它們可不會傻傻的跟你硬拼喔！

▲這是日劫裡的秘密子關。這些子關通常要玩家達成某些特定任務後才會被開啟，不過這些華麗的子關，保證讓玩家值回票價！

秘窮林

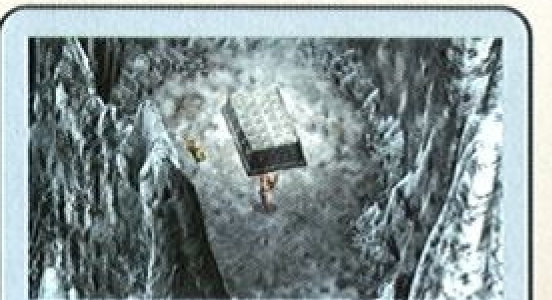


▲精魔居住的秘窮林是個相當有趣的場景，它們住在樹海的最頂端，所以玩家必須從樹底一路爬到樹腰，最後才能走到樹海的最頂端。想想，在這個數十公尺高的場景中戰鬥，是不是很奇特的經驗呢？

犢林



▲為了顧及沒玩過ARPG的玩家，製作小組特別在餘城外設計了一個名叫「犢林」的練習場景，玩家可以在這學到所有遊戲中的控制技巧。其他地方，你也能時時發現製作小組的細心和用心喔！



▲充滿神秘氣息的巨大石棺。雖然製作小組堅持不肯透露石棺裡到底藏有什麼秘密，不過聽說這石棺中的謎，將影響著全人類的命運喔！



▲遊戲中還有輕功的設計，像這個石窟前有座斷橋，如果玩家的輕功夠強，就能跳過斷橋來到這個石窟，當然，就能得到石窟中的神秘武器囉！

餘　城



▲武館一隅。餘城中的少年都會被送到武館學習基本的防身術，別看他們打拳的呆樣，如果玩家走近一點，他們還會跟你講些悄悄話喔！

迷霧沼

場景也深深的影響著魔族的文化發展，像是住在迷霧沼的蜥魔，只懂得以唾液、泥巴、石塊堆些簡單的土牆。



◀蜥魔的藏寶室，哇，這下主角可發了！

- 類　　型：動作角色扮演
- 設計公司：DIGITOY
- 發行公司：DIGITOY
- 發行日期：六月下旬
- 光碟片數：3片

隨著遊戲的演進，越後期碰到的魔族，會有更高層次的文化發展，而美術在製作場景時，也因為豐富的考據設定，而能將場景表現的更豐富。想想在怒雪山上的冰陵、無望漠中的巨神殿中冒險探索，是不是很有趣呢？

三人交織成的悲歡情愁

玩家在「日劫」中可選擇扮演三位不同的主角，這三位角色分別是：和金烏有著命運糾結的慕劍麒、西域來的神秘少女曲靈兒，和一心想找尋后羿的苗南天。這三位主角都有各自屬於自己的獨立劇情，不過，找尋后羿蹤跡，則是他們共同的宿命。





● 村落一景

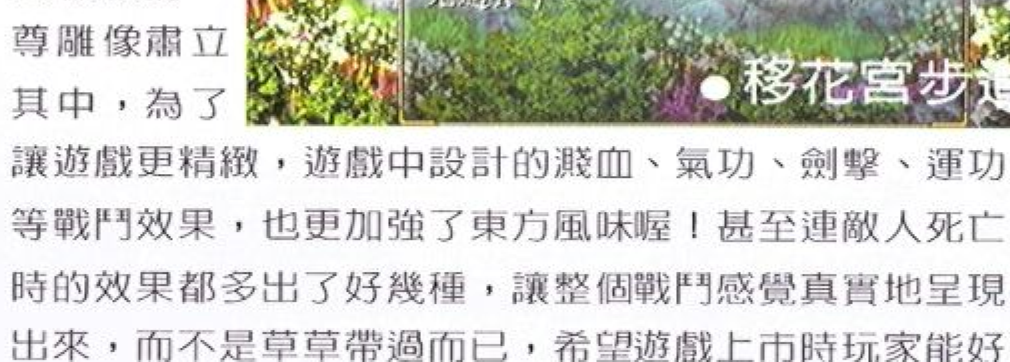
看過了上一期精彩的新絕代雙驕2介紹，玩家們應該開始引頸期盼遊戲的上市，不過看倌兒們可能還得稍稍忍耐一下囉！遊戲預定七月份發行，所以在此之前您可以先瞧瞧咱們軟體世界過過乾癮啦！苦力小編會在遊戲上市前為您追蹤最新的動態，所以別忘了每個月要收看我們軟體世界－新絕代雙驕2的報導喔！而這一期為大家介紹的是遊戲中的戰鬥系統，主要內容包括了五大基本屬性的變動、武功學派的演變與可自行組隊帶來的影響，玩家您將可以發現，整個系統的策略與遊戲性和以往已大不相同了呢！咱們趕快來瞧瞧吧！



●移花宮步道

全新的美術效果

遊戲整體畫面效果的部份，相信不管新舊玩家，在新絕代雙驕2中都能享受到更精緻的視覺饗宴，因為所有的招式效果、死亡效果都經過重新製作囉！遊戲製作小組為了呈現更精緻的畫面，不但將所有新加入的武功設計各式特別的效果，甚至連所有絕代雙驕裡出現過的武功，也都有著更華麗的效果呈現著呢！若是發出情侶合技或是忿怒技時，還有全畫面大魄力的動畫效果串場，絕對讓您打得大呼過癮唷！製作小組除了加強遊戲的戰鬥畫面，使其更有看頭更具魄力之外，連戰鬥時的衝擊性也比前作來得強烈許多，讓您能好好的享受戰鬥帶來的感官刺激喔！此外，細心的玩家也會發現，戰鬥中的人物變得更有動感了！而不是死板板的一尊雕像肅立其中，為了讓遊戲更精緻，遊戲中設計的濺血、氣功、劍擊、運功等戰鬥效果，也更加強了東方風味喔！甚至連敵人死亡時的效果都多出了好幾種，讓整個戰鬥感覺真實地呈現出來，而不是草草帶過而已，希望遊戲上市時玩家能好好的體會。



更縝密的基本屬性設計

花無缺青年期相貌

在新一代改良後的戰鬥系統裡，每一位角色的基本屬性還是攻擊、防禦、反應速度與智力等，不過新絕代雙驕2在這些屬性中做了更精密的調整唷！就讓咱們一個一個來瞧瞧吧！首先是：「攻擊」這項屬性，當玩家使用的次數越頻繁時，您使用普通攻擊的威力也就越高，而且連使用招式時的威力也會隨之增加的呢！而「防禦」這部份不僅可以降低敵人攻擊的傷害，還可與鎧甲型護具一同計算，簡易的操作界面，將讓玩家能更遊刃有餘的悠遊於遊戲的世界中；「反應速度」在前作中的用處較少，可能有些玩家會覺得稍有遺憾，不過這次研發小組補回來給您啦！在2代中玩家不但能降低敵人擊中的機率，而且還可以增加主角攻擊的命中率喔！並且主導『致命一擊』的成功與迴避機率，這可是研發小組這次調整最多的一項屬性喔！希望能更切合玩家的需求，讓玩遊戲的節奏感能更順暢，至於「速度」依然是主導交戰雙方的出手次數，玩家可以靠靴類護具加成計算，所以裝備什麼樣的配備能更SMART、效果更PLUS！玩家就得多多思量囉！「智力」這項屬性最大的功效就是：玩家使出相同招式時威力會更加強，不僅如此還可以提高學習的效率（經驗值）喔！


●戰鬥畫面

當每次您操縱的主角升級時，會得到一定的『升級點數』，而且等級越高獲得的點數也越多，但同樣地，您的屬性升的越高時，每提升一點主要屬性所需要的『升級點數』也就越高，這時後就要考驗玩家您分配的哲學了！而主要屬性在1-100時每提升一點需要一點的升級點數，在101-150點時就需要兩點的升級點數，而151-200點時就需要三點的升級點數以此類推。在點數固定的情況下，採用平均的分配方法可以穩定的成長，極端的分配方法在短期內雖然稍有不利，但遊戲中的某些任務會要求足夠的屬性才能承接，所以可以因此接到一些高報酬的任務，相信這是高手級玩家最有興趣的挑戰啦！

小魚兒的新造型，感覺上比前作壯些


●好一個連環刀ㄚ！

由於可以傳送絕代雙驕中江小魚的資料，所以玩家這次在可以提升的等級上限高達一百二十級，但是此時屬性已高，用四、五點升級點數換取一點主要屬性已經不夠划算了，因此武功進步的速度也會拖慢，這時加快速度最好的方法就是服用丹藥了。在絕代雙驕2裡丹藥的總類將會更多、更實用、也更難提升，並具有決定性的影響。您或許會奔波往來名山勝景之間，只為求得一株罕見的藥材，因為尋常藥材是會再生的（拔了一段時間後會再長），而特殊的藥材也許只剩下最後一株囉！所以玩家的手腳可得要快些呢！

武功秘笈 齊出籠…

遊戲中武功招式的威力，是隨著主角的修為而成長的，所以角色招式的等級越高，其發揮的威力也就越強大，若是玩家的力量與智力都夠高的話，招式的威力也會隨之提升喔！除此之外，影響招式威力最大的原因是：角色是否懂得同派別的心法？聽起來是不是很勁爆呢？嗯！沒錯這就是遊戲中粉特別的設計唷！苦力小編舉個例子來說給看倌兒您聽就曉得啦！咱們以名聞天下的少林派為例子，玩家若是打好基礎，學會了少林的易筋經時，以後在使出同樣是少林武學的拈花指、金鐘罩，其威力自然不可同日而語喔！如此一來您就可以曉得內家心法的重要性啦！也因為心法系統的影響，所以玩家若是各門各派都學一些皮毛，將會比不上集中某幾派修練來得精純喔！自然也就更難達到天下第一高手的境界。


●看我飛花落葉的厲害

因此當玩家獲得一本武功密笈之後，先不要急著修練喔！想清楚真的要開始修行這門派的武功嗎？由於在絕代雙驕2裡精元點數的取得較前作嚴謹，所以精元點數不是垂手可得的，所以玩家事前詳細的規劃將有助於神功早日有成，以免白白的練功了，所以玩家想要廣而淺的學習各派武功，還是精而深的修煉某一派系，都是要好好考慮的，因為這些都將會影響遊戲日後的發展。

話雖如此，就算您不打算或沒時間修練各家各派的武學，相信也會有野心想要取得所有各家各派的武功密笈吧？向原著小說中出現的慕容世家、無名島、十大惡人寶藏等等，這次都將會出現在遊戲中，靜候玩家您的光臨。只是，越強越罕見的武功密笈就越難取得啦！不是被重重守護在各大門派裡，就是藏在不見天日的絕嶺斷崖上；而一般的江湖密笈則散落在人群中，玩家在戰鬥、事件或買賣時就有可能取得這些常見武學。但至少，在獲得強而有力的密笈之前，請先練好這些平凡但實用的武功招式吧！以免到時候兩頭落空喔！畢竟練武是欲速則不達的，所以可別瞧不起這些平庸的武學，說不定到時候就是救您一命的好幫手囉！

失傳的招式心法…


●無雙神弩可是粉厲害的唷！

隨著時代的演進，咱們遊戲中的江湖裡也會創造出更多的武學招式、各家心法，試圖和已成名的武學一較長短。在絕代雙驕2的世界裡如今一共有99種武功與心法，有些在絕代雙驕裡就已經出現的招式心法如今已經失傳了，但如果您使用了前作的存檔，在遊戲中就仍能保有這個獨門絕技而佔到便宜喔！所以買了一代的玩家就有福啦！玩家將資料傳送過來二代中，這些資料會保存江小魚所有已經學會的招式心法、身上配戴的物品與最多五萬兩現銀，不過隊友的資料將不會被傳送過來，所以不管您的江小魚原先屬性如何，遊戲中都會稍做調整：太強的會變弱一點、太弱的會變強一點，以平衡江小魚和花無缺間的實力差距，所以無論如何，傳送資料的這項設計，讓遊戲變得更有意思許多，您甚至可以傳送江小魚的資料但是玩花無缺的路線喔！試試對抗自己培訓出來角色的滋味，嗯！相信又是另一翻新的挑戰耶！

新的武功招式裡多了些詭異的武功，像是：碎石掌、茅山咒、鬼打邪功等，有的武功能擊碎您身上的護甲或靴子、有的能使用特殊的狀態攻擊、有的能請神靈附身，這些新的設計大幅增加了攻擊力等部份。然而最可怕的是敵人如今也會使用此妙手了，隊伍物品囊中的物品可能不翼而飛，被小偷給扒去，幸好若是能在敵人逃走前將之正法，被偷走的物品還可以奪回來，所以在物品被偷走時請集中攻擊目標敵人，保護貴重的道具，不然的話損失可就大囉！


●運靜掌可是不容小覷的喔！



不管玩家您是否喜歡即時的戰鬥方式都沒關係，咱們新絕代雙驕中相當受歡迎的－「可調式戰鬥系統」在二代中也都保留下來了，想仔細思考戰略的玩家們可以選擇回合制，想試試即時挑戰的USER可以選擇即時制，若是想要介於兩者之間的，您也可以試試半即時制的方式唷！讓各類型的玩家都可以找到自己喜歡的戰鬥方式。除此之外，遊戲的難度也一樣可以調整，而且彼此間的差異變大的唷！如果遊戲的進行太過順利或艱辛時，在遊戲中你可以隨時調整難度，以改變遊戲的步調，讓自己找到最順暢的遊戲進行方式。



由於第一女主角蘇櫻的加入，『計』的花樣變多了，蘇櫻與江小魚間甚至還有可能使出『情侶合技』這種東東喔！粉有意思的吧！而且計是不能被封住的，所以蘇櫻在魔王級戰鬥時相當出風頭，可惜在對付一般雜兵時就弱不禁風了（編按：小說中說蘇櫻不會武功）。計的成功率與敵我雙方的智力有絕對的關係，所以每當江小魚或是蘇櫻使詐時，敵人幾乎只有中計的份。另外還有各種特殊攻擊大量增加，『抵抗力』這項設計隨之應運而生，這項屬性是天生的，在後天只能靠藥物或護具暫時增加，去應付遊戲中危險的大魔頭。然而通常品質好的防具都只有一件，因此靠著藥物比較實際，隊伍中最好有人『配藥』的等級很高，遊戲的進行才會順利，玩家也才不會玩得太辛苦唷！



在遊戲後期時，整個遊戲的自由度將變大，你可以隨意讓隊員離隊或加入，組織出一隻理想的隊伍。在往來於城鎮之間時，甚至還有可能碰上意外的事件或戰鬥，因為遊戲採用了『不同隊員於不同地點時會發生不同事件』設計，更別提結局的變化多達三十種了，所以玩家可以好好享受新絕代雙驕2給您帶來的各式挑戰，相信這款遊戲將是您暑假絕佳的消暑良方。

原著小說中讓花無缺中毒的騷婦

第一版的蘇櫻，被刪掉了



採訪報導

遊戲極品堂

中華英雄

最經典的漫畫VS最強的遊戲

筆者是個漫畫迷，對於港台日的漫畫如數家珍。香港漫畫近年來在港台兩地極為盛行，始作俑者～不不不！最大的功臣，筆者私下以為馬榮成是個關鍵性的人物。馬大師因為中華英雄一炮而紅，中華英雄也成為香港漫畫的經典代表。讀者可以在這本漫畫中看到許多後來人物的前身，像劍聖等。這部漫畫紅透半邊天，許多的電影、電視劇都改編過中華英雄，華英雄那充滿人性與坎坷歷練的人生，讓讀者影迷趨之若鶩，何家勁、鄭伊健更是與華英雄連上等號！去年沒趕上看中華英雄電影版的玩家們也別覺得可惜，不管是電影還是電視劇，畢竟只是『看』嘛！這次智冠特別取得香港文化傳信的授權，由香港製作遊戲經驗豐富的亞博克公司製作，讓喜好中華英雄的玩家們也能扮演這個知名角色–華英雄，看看這名有血有淚的英雄人物，如何從一個逃命天涯的亡徒，流浪到異鄉，然後成為海外華人與惡勢力對抗的中流砥柱，並成為一名可敬可畏的英雄人物。



◀看到這張圖，筆者真的覺得華英雄應該是風雲中『無名』的前身。那歷盡人世滄桑的無奈全寫在臉上了。

最具張力的劇本

劇本的好壞以及企畫設定關係到一個遊戲的好玩程度。而中華英雄的劇本實是香港漫畫中的佼佼者。透過各種事件的精彩鋪陳，讓華英雄這個角色活了起來。原來的漫畫多達連載了一百多部，從華英雄寫到他的一雙兒女華劍雄和華文瑛。但是中華英雄的遊戲主角原是以華英雄為主，因此在劇情的設定上只截取漫畫版的開頭–華英雄因得罪家鄉惡人而被迫離開故鄉清溪鎮，到決戰最強的無敵結束。這麼說，沒看過漫畫的讀者也許會覺得好像很短，其實看過原著的人就會知道，這其實是一段充滿曲折、感人至深的故事呢！

▶血氣方剛的英雄就愛打抱不平

漫畫家葉明發擔任美術總監

葉明發先生目前是繪畫『中華英雄』外傳故事，他的功力在漫畫界中眾多主筆中受到認同，本公司有幸邀請葉明發先生遊戲版『中華英雄』的人物設計美術總監！



看看這些人物的神情，真是令人感動呢！此外遊戲中所有角色及場景均以立體3D預製方法製成，質感及觀感均能更具真實感；串場之間加入電腦動畫以增加感染力及突出氣氛效果，戰鬥模式及地圖動畫上也會加入閃光及半透明效果，以增強動作及招式的氣勢和感染力。



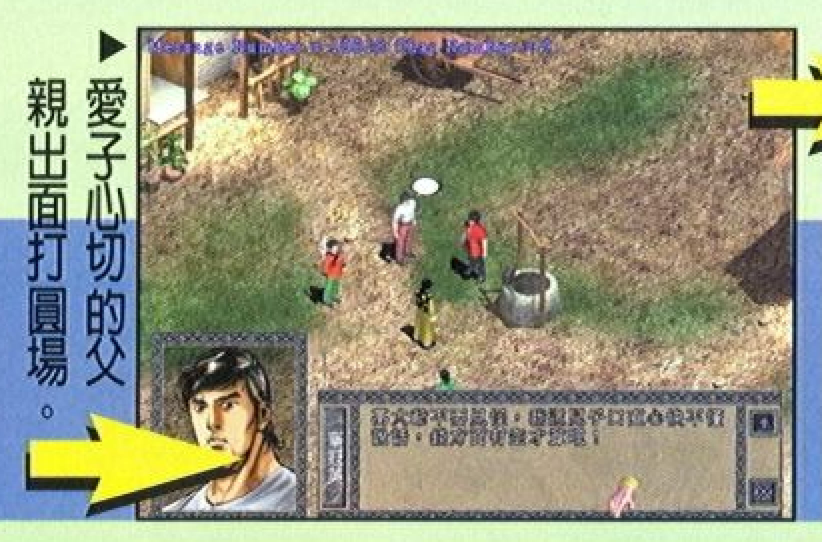
的玩家能提起興趣，還能讓這些不熟悉原著漫畫的讀者也能感受「中華英雄」的世界，與華英雄一起成長；至於忠實的讀者則能重溫故事的起始部份，並透過電腦螢幕感受不同於漫畫的感動，其間華英雄歷經了各種奇遇冒險、無數次的危險，最後終能安然度過，這段完整的劇情在玩家親身經歷時絕對是一氣呵成，大呼過癮！！

▲中華樓是唐人街華人對抗黑幫的大本營

整個遊戲光是在人物設定方面，角色就多達數百位，除了華英雄、鬼僕、生奴、金傲等大家熟悉的人物外，像陰險的陰陽使、盡忠職守的中華樓日月門神等次要角色，還有銀鷹及赤目鼠王這些動物角色呢！角色之間的互動與情節的交錯糾葛將是最引人入勝的地方。故事內容基本上依照原著漫畫，只作適度及合理的改篇，以配合遊戲的發展及動作的製作，因此漫畫中的主線劇情，如龜島拜師、決戰黑龍會、惡戰殺人組織、大鬧五色堂、浴血鋼牛谷、金太保再起風雲、勇闖黑龍島、決戰自由神.....等膾炙人口的著名場面均會在遊戲中出現！這樣的劇情設計不僅讓初次接觸「中華英雄」故事



▶華英雄以豬仔的身份被賣到此地，此地也是他遇到第一個師父－金傲之地，並交了生奴、鬼僕兩個最忠心的朋友。



▶愛子心切的父親出面打圓場。



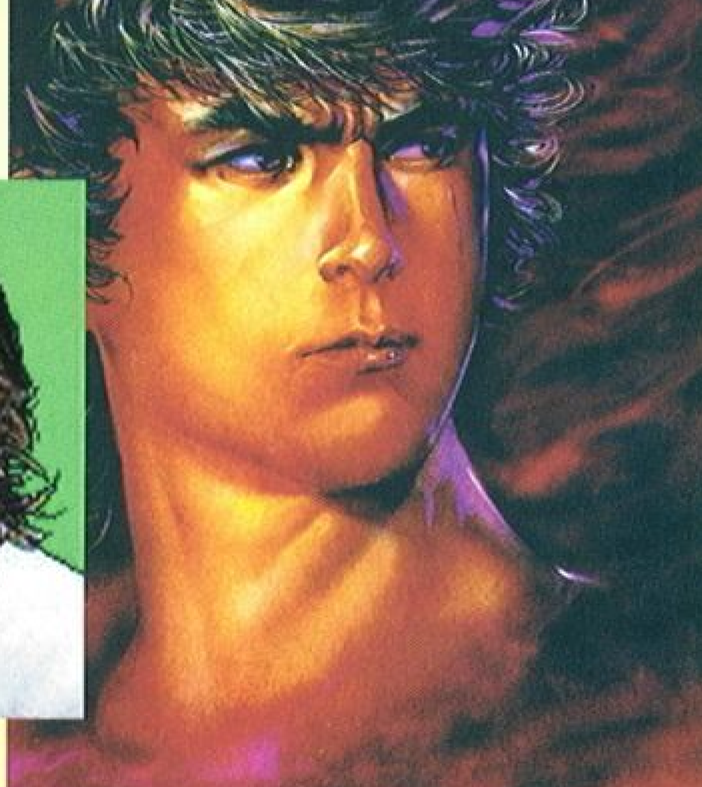
◀做惡做霸的萬大爺是改變華英雄一生的重要人物。











華英雄的百般面貌：從稚氣未脫的年輕小伙子；熱血澎湃的血性漢子、冷漠面對生死的冷酷男子。各種表情或痛苦、或悲傷、或憤慨，完全展現在美術的功力上。玩家藉著劇情高潮迭起的過程，來與華英雄共同成長，體驗華英雄如何從古道熱腸的血性漢子，轉變為冷酷無情的人，並感受華英雄驚濤駭浪的一生！

港式非凡戰鬥



▲ 這種小腳色用一般攻擊就可解決了！

香港漫畫究竟有什麼最大的特色呢？經過企劃小組日以繼夜地研究過後，發現漫畫中經常出現『何人以五成功力使出家傳絕技.....』這樣的句子，有鑑於此，企劃小組想出了一個表達香港漫畫特色和增加遊戲性與戰略性的系統！在遊戲的戰鬥模式中，可控制的角色都會有機會學到個人的專屬絕學，而這些絕學的威力強大，但會損耗不同內力！



▲◀ 華英雄使出十成功力的無量神掌氣勢懾人



▲ 無量直搗、四季劍法各有所長

在原著漫畫中，華英雄的武功種類和招式多不勝數，從華母學到的「白家劍法」、劍聖傳授的「四季劍法」、在大戰無敵中領悟的「中華傲訣」等，而每一門功夫中還有不同的招式，針對這些武功，遊戲中除了以不同的動畫表達外，還加入了不同的特效來增強氣勢，所有特效都以半透明效果製作，所以能將氣、能量等特別的質感表現得更加完美，把漫畫中的武功招式重現在遊戲中。



▲▶ 遊戲中一如其他RPG，有大量的道具供使用以令戰鬥更容易及有趣！

磅礡的音樂，會說話的音效



在遊戲配樂越來越受重視的今年，只有兩三曲子的配樂已經無法滿求重口味的玩家，畢竟若是音樂水準夠，遊戲與音樂搭得完美無缺，玩起來才有感覺，否則英雄恐怕會變成狗熊。由於體認到這點，中華英雄的配樂將交為智冠的音樂教父蔡志展先生所率領的音樂工作室製作。前一陣子紅透半邊天的鹿鼎記2配樂就是他們的得意作品呢！玩家透過音樂，將更能感受華英雄大悲大喜的人生歷程。

說到音樂便不得不提音效！『中華英雄』製作音效的方法與一般的RPG大大不同！『使用同樣質量的資源，加上別具心思的系統』程式人員以這為理念精心製作的系統將會應用在音效的播放上！有如現實一般，若閣下離開音源遠的話，所聽到的聲音音量便會降低，甚至模糊不清；在『中華英雄』遊戲中，玩家能感受到這樣的感覺：在樹林中，會聽到鳥叫蟬鳴，當你漸漸遠離樹林時，便會聽到鳥叫蟬鳴的音效漸漸淡出，絕對能令玩家投入遊戲，有感同身受的感覺！



▲◀ 這樣的背景讓你想起什麼樣的音樂與音效？聽不見？看不到？進來遊戲中一遊，你將讓你的五官感受前所未有的震撼。

英雄不寂寞，朋友來相挺

在遊戲中，華英雄將遇到許多與他生死相交的朋友。這些朋友也都會加入對伍中幫助華英雄殺敵。一次隊伍中最能有四個人。

鬼 僕 最忠實的朋友

美國龜島原住民，原名比利，因不敵大害而導致容顏盡毀、雙手殘廢，後被金傲所救並傳授武功，感恩圖報，奉金傲為主人，自願為僕，生死相隨。在金傲死後跟隨金傲傳人華英雄，為華英雄可以赴湯蹈火，也是華英雄的最佳拍檔。



◀ 這是鬼僕的絕招–辮子功

生 奴 最仁慈的僕人



半生追隨金傲的僕人，精研醫理，宅心仁厚。年少時遭逢奇遇，曾救過氣宗傳人司徒無量，司徒無量感恩圖報，傳授其大海無量一式，自此生奴每日睡前均將神功運行一遍，故內力修為之高絕對超過華英雄。

◀ 生奴雖然只會一招大海無量，不過這招卻能讓人一擊斃命的絕世神功喔！

羅 漢 最義氣的兄弟

華英雄在往龜島的豬仔船上認識的僧人打扮的中國人，沉默寡言，後得悉其真正身份為無影門二弟子－龍影子，身負七變無影腿中的龍影腿，功夫也是無影七子中最高的。華英雄的知心好友，也是少數瞭解他性格轉變的原因的人。

元 武 最剛直的朋友



中原武林冒起的新秀，武功集各家所長，兵器功夫更是一等一，有兵器之王的稱號。自少被乾龍坤鳳兩名腿法名家撫養成人，所以腿法為其最強殺著，羅漢死後到沙菲鎮獲得羅漢驚天一式的秘笈，功力更上一層樓。

力千鈞 最有力的伙伴

僑居龜島的美國人，天生神力。因父母相亡，無牽無掛下崇拜華英雄一伙人的強捍而加入他們，最後在美國找到自己的身世之謎。



▶ 力千鈞的拿手絕活–金臂鐘

可怕的敵人

有朋友，理所當然有敵人，有衝突、打鬥，遊戲才會刺激好玩。華英雄自小便擁有打抱不平的強烈性格，只要是正義的事，他一定出面據理力爭，打擊惡勢力。整個遊戲中，華英雄將遭遇許多非常可怕的黑幫人物，遇到這些人時，華英雄可得小心應付了！

金太保 最狠毒的敵人

因其父金龍頭乃黑龍會始創人，十四歲時便被送到日本羅修門學藝。金太保是個薄情寡義之人，為了得到黑龍會，竟大膽弒父。後與英雄大戰，遭英雄震破耳膜，倉惶逃日。為了復仇又不惜弒師奪得羅修門門主寶座，練成金甲元神功，重回美國。



黑龍司令 最神秘的頭目

退伍軍人，為卡先龍賞識而任為黑龍會首領。天賦奇才，對陣法有別人無法比擬的才能。自創狂龍刀法，盡破華英雄平生所學的劍法，唯終究敗於華英雄的深湛內力之下。

無 敵 最可敬的敵手

為成為天下第一高手，自殘身體，殺妻殺子，以達絕情絕義的至高武術境界。將武術揮灑到最高點是其畢生的職志，是個嗜武成癡的英雄人物。

採訪報導
遊戲極品堂

Blade Meredith
布雷德．馬勒第茲

墮落天使

皮蛋妹－拒絕墮落報導

相信玩家們應該還記得，小女子在上一期雜誌中為您做的預告吧！這次皮蛋妹不僅為您挖掘出更多有關墮落天使這款遊戲的內幕報導，還深入虎穴的採訪該小組的成員喔！這一款別出心裁的遊戲到底是多少人來做的呢？玩家們一定很好奇囉！嘿嘿！一共只有六個人喔！聽起來是不是讓您嚇了一大跳呢？沒錯真的是個六人小組，不過他們說比起三國群英傳2，只有四個人做來說已經輕鬆許多了！哇！比起國內許多動輒十幾二十人的小組，墮落天使的製作團隊真可說是小而美ㄚ！好啦！咱們趕快來瞧瞧這個臥虎藏龍的小組吧！



絢麗的魔法效果



人物訪談囉！

美術設計～江霖



您覺得像不像蕃茄代言人哩？

首先皮蛋妹要為您介紹的是這款遊戲的原案，也就是遊戲的初始構想者～江霖先生，這位掛名美術設計卻身兼原案構思、腳本修改、造型設定、介面製作、平面廣告、文宣撰寫、後期製作等多工的傢伙，有這樣全才的人物，也難怪可以六個人做一套遊戲了！江霖先生入行遊戲界有五年的時間，本身學的是資訊卻成為美術設計，問起他為何進遊戲界，他的回答竟是『討口飯吃』，真令小女子我詫異，採訪了這麼多的研發小組，卻從未聽過因這樣的理由進遊戲界的，不過也難怪啦！有這樣「天賦異稟」的人也才能構思出墮落天使這款風格迥異的遊戲啦！

問起他墮落天使的創意從何而來，江霖的回答是：人性黑暗面的魅力來得比光明面大。遺憾的是一般遊戲都拘泥於世俗的巢臼，跳脫不出自己的風格趨於商業化了，不過他覺得國內的玩家其實能接受的層面是更廣的，所以雖然墮落天使的風格偏黑暗面，但是相信能得到玩家的認同；說起市場接受度的問題，江霖很有信心的表示，他們認為只要是用心製作的遊戲，玩家都會給予支持的，而且現在的玩家自主性甚高，挑選遊戲不再只是一味的盲從，而奧汀所做的遊戲都有相當的口碑與品質保證，這也是他們做遊戲非常堅持的一點。



對於美術人員兼任遊戲原案，這是遊戲界蠻少見的一點，小女子對這部分相當的好奇，而江霖給我的回答也相當有意思喔！他覺得：人生充滿了挑戰，想嘗試各種不同類型的工作，尤其在編劇這方面一直是我想去接觸的，而原案的創作則是更深一層的突破，從原案及腳本中可以去構思故事與遊戲要如何的結合，在此也能深深體會做遊戲的樂趣。不過整合遊戲的架構是做遊戲中最困難的一環，而且RPG有著相當驚人的資料量要整理，所以一個遊戲的完成，除了要有完整的企畫之外，團隊合作的默契也是非常重要的。

企畫～鄧彥志



這張人臉來得比本人好看耶！

認識了這位多才多藝的江霖先生，接下來皮蛋妹要帶讀者拜訪的是遊戲企畫～鄧彥志，綽號AKIRA的鄧彥志是個相當風趣幽默的人哩！名片上的頭銜掛的是美術設計，不過在墮落天使當中主要是負責企畫的部分，而華麗的魔法與怪物的原始設定也都是出自於他的巧思呢！相信看過怪物介紹的玩家，一定不得不佩服他有如此的創意，可以想到這麼多不同造型的怪物咧！（編按：此時江霖突然抗議起來，他說其實美美的怪物中，也有一部份是他的心血結晶咧！）喜歡太空戰士系列的AKIRA，也是個標準的遊戲人，愛玩GAME（編按：奧汀的人大多是如此唷！所以晚上讀者經過永和某處時，聽到殺聲震天可別以為有兇殺案發生喔！）因此而想做GAME。

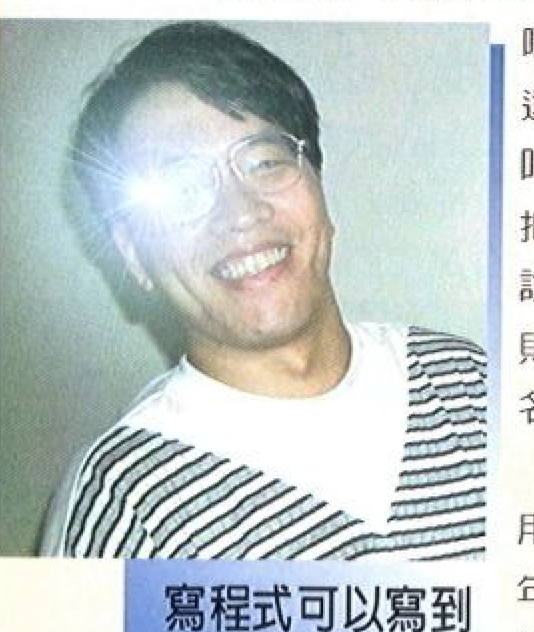
說起如何開始做GAME時，沒想到AKIRA眉頭深鎖、眼角閃爍著淚滴，娓娓道出一段坎坷的過去：其實他進遊戲界這行也有不短的時間了，只不過之前都四處顛沛流離，甚至在類似鬼屋的危樓中繼續他的遊戲大夢，除了遇人不淑之外，辛苦的努力也一直未能有機會呈現，唉！有此際遇不得不讓人為他掬一把同情之淚ㄚ！這樣歹命的日子，一直到成立了奧汀之後才得以解脫其悲慘的命運，所以現在的AKIRA正沈醉在幸福快樂的日子中做遊戲喔！走筆至此皮蛋妹不禁回想起當天採訪的景況：很難得看到一個氣氛如此融洽的小組，其實一般工作室的氣氛都比較沈悶，不過小女子在奧汀採訪時感受到相當和樂的氣氛說，相信這樣的環境能幫助他們更愉快的工作。

談起對這次做墮落天使有何感想時，AKIRA的回答竟是：其實會做這個CASE全然是個意外，當初從江霖手中接過原案時，心想這樣的東東真的能做GAME，八成是那個小子頭殼壞去亂想的五四三吧！不過看到江霖一臉期待的表情，唉！心地善良的我又不忍潑他冷水，只好咬牙做下去囉！結果沒想到現在一頭栽進這個墮落深淵之中，是到如今只有『悔不當初』四字可以形容ㄚ！不過最感愧疚的是拖累了其他的組員，讓他們無端的捲入這場惡夢之中。喔！如此說來一切都是江霖惹得禍囉？沒錯就是那個痞子害的（編按：接下來現場狀況就是一陣扭打）。



程式設計師～林汝伋

皮蛋妹趁機脫離混亂，找到了遊戲的程式設計師～林汝伋，這位電子物理系的高材生，可是非常了得的唷！曾經因為等人而有用五元打『宇宙達人』12個小時以上的紀錄呢！恐怖吧！我想老闆娘下次再看到他一定快快把店門關起來，五塊錢連電費都不夠付說。不僅如此，他和奧汀的總經理－居則文先生，可都是早年大型機台榜上有名的人物哩！



寫程式可以寫到金光閃閃的唷！

從APPLE時代就開始接觸電腦，而用BASIC開始學習寫程式的林汝伋，早年也有『破解程式』來「增廣見聞」的經驗，那時候此風正盛行的說，所以讀者您也可以大致推算咱們林先生貴庚啦！目前墮落天使是用C語言來寫的，而他希望以後能往網路遊戲邁進，因為他最喜歡的遊戲是暗黑破壞神，所以他也希望自己有機會可以做這樣的遊戲，而說起國內程式品質優良的遊戲，他首推炎龍騎士團 II 一天地劫。

做墮落天使至今，他覺得最大的困難點在於：遊戲的資料量很大、圖形量也十分驚人，所以在遊戲及程式的執行速度上，花費了許多的功夫，希望遊戲正式上市時玩家會滿意。而林汝伋認為企畫的角色在遊戲中是十分重要的（此時AKIRA正在兀自發抖中〰〰），這也考驗著程式是否有能力達到企畫希望的目標，因此規格的確定以及找出解決方法是非常重要的，不過所幸這次合作大夥兒都很愉快。

3D美術～賴凱威



這樣的造型不賴吧！

再來要介紹的三位呢！都是負責墮落天使這款遊戲的3D美術，第一位登場的是：負責場景及魔法繪製的賴凱威，美工科班出身的凱威是個很和善的人喔！在進奧汀之前也曾待過別間公司，不過因為先前公司的企劃不完整，所以導致苦心設計的遊戲流產，這是他心中永遠的痛ㄚ！所以他認為遊戲的企劃人員是非常重要的（編按：這時候AKIRA又開始坐立不安邊發抖了！）。

問起他對遊戲製作時遭遇的困難，凱威笑笑的說：對3D的製作而言，材質的應用是比較困難的一點，如何運用適當的材質讓3D模型能更精美真實的呈現，相信是每個3D人員努力的方向，平常上網蒐索材質、購買專門的材質片、尋找各種相關的書籍等，都是做好3D不可或缺的工作，這也是可以砥礪自己不斷努力精進的動力，因為每個人在執掌內都要有所成長嘛！所以每個組員各司其職，讓遊戲能更完美的呈現，也是我們小組想要給玩家最大的禮物。

3D美術～李昌錦



現代的熊貓都長這樣的嗎？

接下來的這位可是保育類動物－「熊貓」喔！不過在奧汀這個地方好像也沒有受到特別的照顧耶！同樣也是3D美術的李昌錦，外號就是熊貓啦！在遊戲中負責3D怪獸的製作，一退伍後就進了奧汀，從高中開始即對3D有濃厚的興趣，而接觸3D及繪圖軟體至今以有七個年頭了！不過那時候學校可以獲得的資訊有限，所以大部分還是得要靠自己去學習。

熊貓說起3D就像吃「箭竹」一般的快樂哩！在遊戲中主要的工作是：依照AKIRA或江霖設定的怪物原稿，以 3D繪圖軟體來完成一隻隻造型獨特的怪獸，而RPG類型的遊戲，怪物的設計其實佔了相當重要的一環，所以熊貓為了讓這部份有更突出的表現，花了相當大的工夫唷！同樣也是貼材質的問題，造成遊戲製作上比較大的麻煩，所以材質庫的建立就成為製作3D的必備工作，如果材質準備的不夠多的話，每個怪獸看起來就會差不多，為了讓遊戲中的怪獸有自己的風格，熊貓自己都快變成怪獸了呢！所以希望玩家看在他努力的份上，多多支持這款精心製作的遊戲吧！

3D美術～楊漢昶



又一個怪怪的傢伙！

我們的採訪終於要接近尾聲了！最後的這一位楊漢昶呢！製作過膾炙人口的幻世錄喔！咦！聽起來很熟對吧！沒錯當然也是奧汀的產品啦！沒辦法嘛！皮蛋妹人在屋簷下不得不低頭囉！

楊漢昶說起製作墮落天使時充滿了幸福的微笑，他說：很高興能和身邊一群優秀的夥伴一起工作。我在遊戲中是負責人物和場景及戰鬥背景的3D製作，除了高度的品質外，想想這也是非常恐怖的工作量，不過每當完成一個人物或背景時，就覺得距離墮落天使的世界又接近了一步，墮落天使雖然是個幻想世界，但我也希望盡其可能的增加一些真實感，除了對光源及材質上的細心調整外，在很多細小瑣碎的物件上，我也是不厭其煩的一一去作修飾，而不是一片乾乾淨淨的背景而已唷！所以我相信到時候呈現給玩家的，是有別於其他遊戲的不一樣感受，所以敬請期待囉！

哇！好一段強而有力的廣告詞，皮蛋妹聽了覺得，沒去買一套墮落天使好像很對不起他說。看完了小組成員的介紹，我們再來瞧瞧首度曝光的精靈王吧！

洛斯特大陸魔法的根源

一千年前的天使戰爭，聖天使取得了洛斯特大陸的掌管權，當時墮天使以五種魔力控制著大地，即為地、火、水、風、木，但自聖天使統治大陸後，這些魔力也被封印起來，而魔法……則成為了後世子民的傳說。支撐大地的五系魔力，各自有其掌管者，在本期特別公佈其中的三位魔法精靈王，也由於精靈王的出場，使得原本充滿頹靡現實風貌的墮落天使，染上了一層幻想世界的色彩。

木之精靈王—朵萊亞多

長年沈睡在艾克拉雅的雪山上，不輕意信任任何人，對於以往墮天使所掌管的世界十分懷念，一直期待有朝一日能解脫聖天使所設下的封印，回到闇黑之手所掌握的大地。

火之精靈王—沙拉曼達

潛藏在熾熱中的紅色女王，喜愛在烈火之中飛舞，並藉由地底的熱量來提昇自己的魔力，自從被聖天使封印起來後，一向沈默的她也將自己的心閉鎖起來。

水之精靈王—溫蒂妮

生活在天湖中的藍色少女，個性開朗活潑，時常在湖邊以悠美的聲音吟唱著古老的詩歌，並且十分的善解人意，自封印以來一直相信有一天能被解放。

新世紀的文明產物—DNA外掛手術

▲ DNA的改造讓能力變得更強大

洛斯特大陸的第一財團—傑克遜企業，研發了新的技術—DNA Plug-in（基因外掛手術），何謂基因外掛？就是它能以新的技術在人體內植入新的DNA，使人體產生以往所沒有的能力，改善平常人所沒有的體質，對一般人而言，這是一項十分革新且便利的技術，因此傑克遜企業公開募集人體基因的提供，而這項募集活動及計劃，被稱為A-FILE；以傑克遜企業而言，則是希望藉這項技術達到控制人體基因及思想的目的。

主導研發這項技術及產品的是傑克遜首席科學家—艾力斯坦及巴塞夫，他們的成就雖然為人體基因學帶來了突破性的發展，但同時也為部份人民帶來了憎恨與恐懼，原因是這項研究計劃的背後，潛藏著許多不為人知的殘酷人體實驗。

看完了本期精彩的介紹，看倌兒您是否越來越心急遊戲何時上市咧？嘿嘿！別擔心，皮蛋妹每期都會為您做最詳盡的報導呢！

而且在遊戲上市前還會舉辦有獎徵答，讓小女子我的忠實讀者有免費的墮落天使可以玩喔！所以別錯過咱們遊戲極品堂－墮落天使的系列報導唷！不然您可能會遺憾一輩子唷！



▶ 效果粉驚人的呢！

「中華網絡股份有限公司」成立記者會

台灣遊戲軟體業龍頭智冠科技，投資 1.5億元成立網路遊戲公司「中華網絡股份有限公司」，與全球八個華人地區的網路業者，共同推出跨國聯合網站「中華遊戲網」，大舉進軍網路遊戲市場，這是目前全球唯一可容納萬人共同連網的遊戲網站，從伺服器到客戶端，完全由台灣智冠的遊戲工程師自製研發，首套遊戲主打「網路三國」，預計將拿下50萬名會員。



「中華遊戲網」發表會中，請來知名的藝人陳孝萱、黃安擔任代言人，製造龐大聲勢。智冠科技表示，為拓展全球的網路遊戲市場，將與八個華人地區當地的網路業者合作成立公司，此八大華人區包括：台灣、香港、大陸、馬來西亞、新加坡、美國、澳洲及加拿大。智冠科技總經理王俊博表示，首波已敲定台灣的合作對象為數位聯合、亞太線上(仲琦)、香港電訊、中華電信；大陸市場將與中國國務院發展中心和北京電信合資5000萬元成立網路公司，並與北京首都在線及上海在線一同合作，在大陸15大城市同步架設網站；香港市場方面，未來將與香港電訊共同合作；新加坡則與新加坡電訊通力合作，美國及其他地區也已覓得合作夥伴展開洽談，將共同聯手拿下全球華人網路連線遊戲市場。首套遊戲主打「網路三國」，預計將拿下50萬名會員。







◎登記／局版臺誌字第177號

◎帳號／41941885

焦點新聞

NEWSLINE



關於鋼鐵之心

對於Capcom公司來說，洛克人可說是相當重要的一個系列作品，尤其是在經過長達十幾年的發展之後，衍生出許多不同的系列遊戲出來，而且還各自有著特色與賣點所在。鋼鐵之心的最大特色所在，就是它的遊戲進行方式不再是像傳統的動作過關遊戲，反而是比較接近像是角色扮演遊戲的表現方式，雖然其本質仍然是以動作過關為出發點。在這款遊戲裡頭，玩家將會扮演尚未戴上面具之前的洛克人，一行人因為飛船故障的意外而緊急迫降在卡特羅克斯島，沒有想到卻又被捲入另外一場寶藏爭奪的風波當中。

如果您是擁有PS主機的玩家，想必之前應該早就體驗過鋼鐵之心的魅力所在吧！在這回的個人電腦版本裡頭，您將會發現整個畫面的貼圖效果更為精細無比，更不用說線條分明與配色鮮豔的最大賣點所在。當然啦！就如同太空戰士系列一樣，所有人物的面部表情不再是像擠成一團的麵糊，您可以非常清楚地看到他們的表情變化，一切喜怒哀樂全部都明明白白地表現在臉上。

為了一改以往文字帶給玩家的困擾與隔閡，這回的鋼鐵之心在代理公司的極力爭取之下，是以中文版的方式來加以發行，但是玩家也不用擔心配音部分的表現，因為它就跟先前的惡靈古堡２一樣，全部都維持原音不動的狀況。但是也因為遊戲會以中文的方式呈現，因此以往在遊樂器版本當中必須面對日文的煩惱亦一併消失，取而代之的是讓玩家更能夠深入這款遊戲的核心，不再只是像走馬看花一般地破關就算了事。



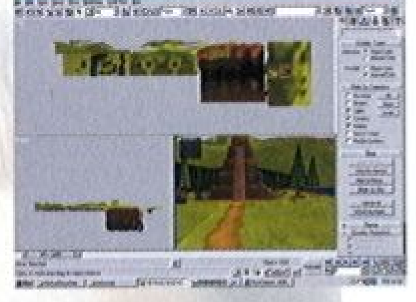
導火線——少見的國產3D動作射擊遊戲

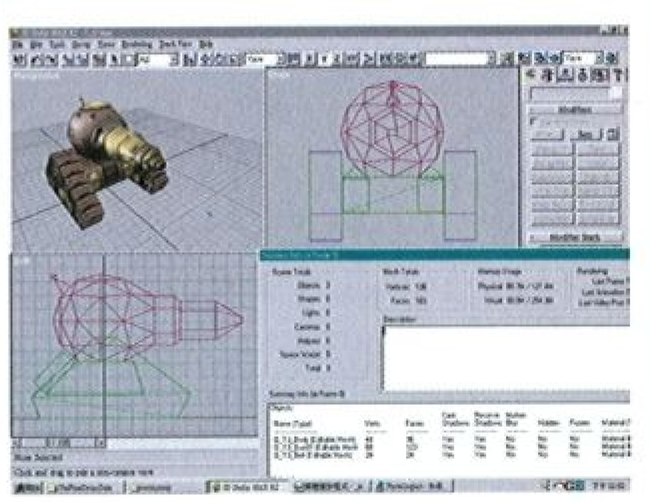
T聖戰組織 從正義到邪惡的軍事團體

二〇二〇年，少數先進國家，挾著其本身強大的經濟、武力以及科技優勢，主宰著日益緊縮的自然資源。此時，出現一個〝T聖戰組織〞，展開一連串對這些先進國家的軍事破壞行動，並以此作為談判的籌碼，欲要求其停止核子、生化與其他破壞性的科技發展。

眼看著世界即將要恢復昔日的和平共榮，沒想到此聖戰組織卻漸漸的變質，少數領導階級的人利用他來謀取私利。在一次大規模的軍事破壞行動後，不僅軍事設施遭到破壞，同時，許多無辜百姓的村落也被轟得面目全非，屍橫遍野。玩家所扮演的主角，認為組織已被野心份子控制，不再為正義而戰，於是毅然決然脫離組織，並阻止其它的破壞行動。







3D射擊遊戲高手大匯集

次方科技這次和智冠科技即電玩大觀園合作，在全省舉辦導火線射擊比賽，預定在北、中、南三區各舉行一場初賽，最後的全省總決賽在台北-NOVA資訊廣場(敦南店)舉辦。

比賽時間：每場下午兩點起，初賽北、中、南共3場、總決賽1場

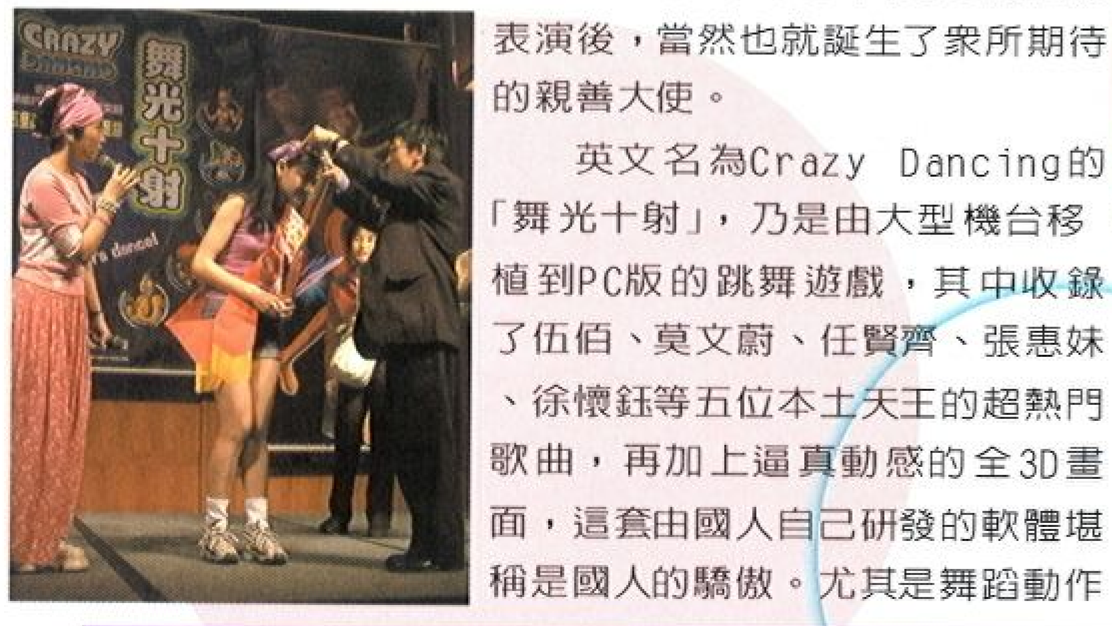
5/21（日）	高雄－NOVA資訊廣場	（初　賽）
5/28（日）	台中－NOVA資訊廣場	（初　賽）
6/4（日）	台北－NOVA資訊廣場(敦南店)	（初　賽）
6/11（日）	台北－NOVA資訊廣場(敦南店)	（總決賽）

第一名獨得獎金5000元和飛行搖桿一隻，歡迎熱愛射擊遊戲的玩家來共襄盛舉，拿大獎。

「舞光十射」實現狂舞夢想

華彩軟體日前舉行「舞光十射」產品發表會，並邀請到當紅藝人謝麗金到場主持。這款「舞光十射」遊戲軟體，同時也是PC遊戲壇上第二款的DDR產品。

會中主辦單位特別邀請Gamegirl網站，選拔出來的4位電玩美少女優勝者，參加《舞光十射》產品的親善大使選拔，場面一時果然五光十射。在美少女賞心悅目的表演後，當然也就誕生了眾所期待的親善大使。



英文名為Crazy Dancing的「舞光十射」，乃是由大型機台移植到PC版的跳舞遊戲，其中收錄了伍佰、莫文蔚、任賢齊、張惠妹、徐懷鈺等五位本土天王的超熱門歌曲，再加上逼真動感的全3D畫面，這套由國人自己研發的軟體堪稱是國人的驕傲。尤其是舞蹈動作和編舞方面，還特別邀請到曾擔任許多知名歌手專屬舞群的「TBC舞團」來跨刀相助。所以，阿金都要忍不住疾呼：「這麼好玩的遊戲，你再錯過，就真的落伍啦！」

根據發行公司表示，由於《舞光十射》只要加裝一個『PS/PC轉接頭』，就可利用坊間所販售的PS踏板來進行遊戲，而且相容性良好。所以，他們預計發行時將推出兩種版本，一是『軟體＋PS/PC轉接頭』；一是『軟體＋PC踏板』，如此一來，玩家們就能各取所需了。玩過PS跳舞遊戲的玩家，不妨也試試《舞光十射》的魅力吧！



「網路三國」全民測試！

中華網絡即將為「網路三國」展開網路測試，整個測試過程將分為三個階段，分別開放2000人、5000人與 10000人測試。為了增進上市前產品的嚴謹度，第一階段測試將於近日展開。請各位玩家上中華遊戲網的網頁登錄，網址為www.chinesegamer.net或遊戲家族www.gamefamilynet.com，我們即將以亂數的方式選出各階段測試名單（並非先登錄者可先測試），並以快遞將測試用光碟片寄送給測試者，遊戲也將於5月中旬前後上線。同時我們為了獎勵認真測試者，測試者將得到獎勵：

玩家私人資料

姓　名:	身份証字號:
出生年月日:	性　別:
學　歷:	電　話:
通訊地址:	
永久地址:	
遊戲齡:	
最喜歡的遊戲:	
撥接方式:	
E-Mail:	

- 上線時數最長前十名
- 回報Bug 數最多前十名
- 最佳貢獻前十名

獎品有獎金、獎品、與明星共餐、帳號（三個月、六個月、永久免月費）等等。（請注意：玩家資料登記不全者不予錄用）

NetMoney股市ICQ股王大方送！



國內網路投資理財軟體龍頭—英特連股份有限公司為鼓勵投資大眾善用網路即時報價軟體—「NetMoney股市ICQ」，精心策劃「股市ICQ．股王就是你」活動，從4月24日起至5月31日，只要於股市交易日時間打開「NetMoney股市ICQ」，天天都有機會中大獎、拿現金，最大獎還可得到開獎當日上市股王收盤價格的等值現金！預期此活動將吸引國內更多投資大衆跨入網路投資理財的初級門檻，網路投資理財市場也有望因這一波消費者的湧入而提早成型！

建置一個安全、便利的網路投資理財環境是英特連公司一直以來致力達成的夢想。英特連網路事業部協理周碩倫表示，一個成功的電子商務市場之形成，有三大要素：第一要有很多商家在網路賣商品，第二要有很多消費者在網路上買商品，第三要有很多商品。憑著專業之技術與服務，英特連過去已為國內廿多家券商建立完善的網路下單網站，再加上國內有愈來愈多投資大衆運用網路下單投資股票，英特連相信網路投資理財應該有機會成為國內第一個成功的電子商務市場。因此，英特連於一年前成立網路事業部，積極投入個人化理財網站及投資理財軟體之開發，日前已推出NetMoney網錢站及NetMoney股市ICQ即時報價軟體，頗受投資大衆好評！

“股市ICQ　股王就是你”活動辦法

■活動時間：中華民國89年4月24日至5月31日止，共30天。

■參加辦法：購買“NETMONEY　股市ICQ”，並上網登錄資料，只要於股市交易日的交易時間(9:00am-12:00am)使用“NETMONEY　股市ICQ”，即有機會獲得與開獎當日上市股王收盤價的等值現金。於活動期間天天打開“NETMONEY股市ICQ”，天天有機會得現金。

■活動機制：於股票交易日交易時間內，打開股市ICQ，軟體畫面的正下方廣告方塊處即出現“美股王，拿現金”，點一下此方塊，即出現user name與password輸入方格，輸入確認後即連到活動頁面，參加者再輸入本人的身分證字號與E-MAIL信箱，主辦單位將以亂數抽出幸運得獎者，每日於交易結束後1小時(約1:00PM)公佈獎項與得獎人。

NetMoney
12:00:37　未連線

股票名稱		成交價	漲/跌
聯電		119.50	▲4.00
大華10		48.50	▲3.00
映泰	!	107.00	▲7.00
仁寶		126.00	▼1.00
開發	!	50.50	▲0.50
京華證		39.50	▼1.00
寶成	!	74.00	▲1.00
統一超		137.00	▲4.00
[illegible]		34.40	▲0.50
亞泥		28.20	▲1.20
中信銀		28.60	0.00
禾伸堂		880.00	▲57.00
飛瑞		81.00	▲4.50
力晶		72.50	▲3.50

	上市	上櫃
指數	10127.48	326.42
漲跌	+192.90	+10.53
成交值(億)	2498.35	537.59

隱密新選擇
連線　選項
資料來源:台灣證券交易所
系統設計 JFC 英特連公司

獎項內容：

★ 股王獎	開獎當日上市股王的收盤價	1名
★ 股后獎	現金3萬元整	1名
★ 潛力股獎	現金1萬元整	5名
★ 手氣獎	現金5千元整	10名
★ 喜氣獎	現金2千元整	13名

(得獎金額超過新台幣13,333元，則需折扣15%稅金)得獎公佈：
■E-MAIL聯絡本人
■股市ICQ”廣告看板放送，公佈累計得獎人與當日得獎人
■台灣報紙媒體公佈

主辦單位將立即以E-MAIL通知得獎人，通知三天後(抽出當日中午13:00起算，至第三天中午13:00為止，如4/24抽出至4/27止，週末假日亦計算在內)，得獎人未以E-MAIL方式與主辦單位聯絡，則視同放棄，得獎人從缺。參加抽獎活動者資料不累計，每日歸零從新登錄。(凡英特連員工家屬及代理商等相關人員均不得參加)。

風色幻想攻略本上市囉！

風色幻想SP
Wind Fantasy Special Purpose 封神之刻 完全攻略本
攻略本超值附贈 風色幻想SP

「風色幻想SP－封神之刻」完全攻略本已經在4月18日上市了。這次的攻略本，內容十分精彩。有：超完整全程劇情戰役攻略完全收錄、非劇情戰役完全攻略、終焉之塔百關攻略法完全收錄、最完整的全部支線劇情大公開、完全魔獸大圖鑑、完整收錄各首領角色全部資料、魔獸合成資料大公開、魔獸養成道具影響屬性全公開、萬言封神之刻前傳小說。讓玩家更瞭解故事的來龍去脈。另外，為了慶祝風色幻想SP首月發行銷售就突破六萬套，宏煜科技還特別推出『風色幻想SP－封神之刻完全攻略本＋魔導聖戰－風色幻想』超值紀念包玩家回饋價只要699元，全省限量2000套，尋寶開始趕快行動。





阪京「AC3解碼999搞定」活動開始

這是一張專為PC所設計的多媒體5.1聲道解碼音效卡，不論是喜愛聽音樂、看DVD、VCD或是玩PC Game、Internet的玩家，當您使用【杜比迪吉多EM-281】，就已經完全進入真正的多媒體5.1聲道家庭劇院的境界，您會驚異：前、後、左、右、上、下聲道完整分離及清晰的模擬3D定位效果，讓您融入真正多媒體劇院的世界中。

真實・個性・好感覺
OZAKI 欧沙克®
小型家庭劇院代言人

5月1日起，阪京為推廣5.1聲道環繞解碼音效卡【杜比迪吉多EM-281】上市，阪京特別舉辦為期三週的「AC3解碼999搞定」活動，提供500片音效卡限量回饋，詳細內容如下：

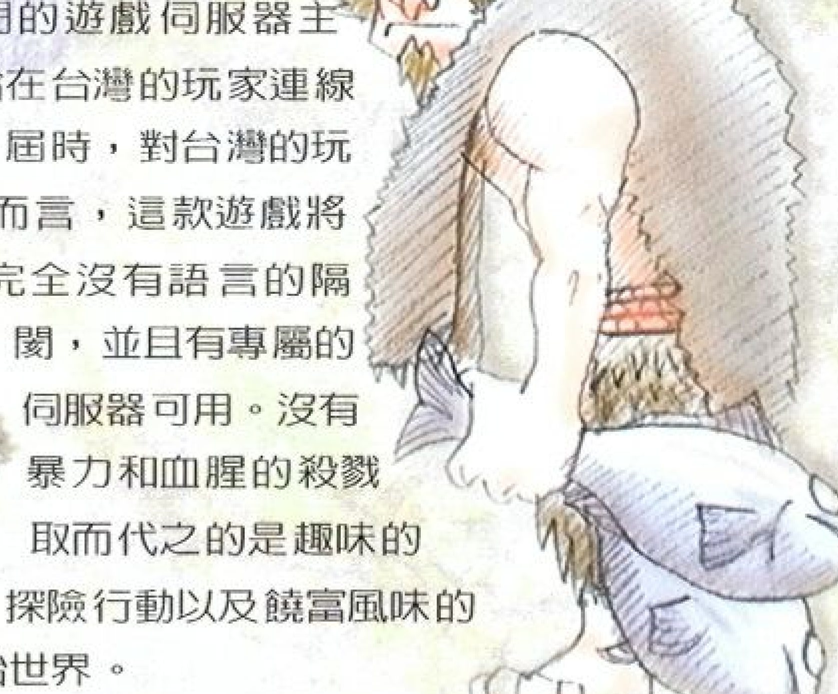
活動時間：89年5月1日(星期一)至89年5月21日(星期日)
活動地點：全省瞳的俱樂部、特約門市及所有經銷商
活動辦法：活動1/活動期間凡至全省經銷門市消費購買"獅子座"、"金牛座"、"虎"及"龍"喇叭，即可以999元超低優惠價購得【杜比迪吉多EM-281】(定價2200元)。
活動2/如果已經購買過阪京Nuke及XXX系列喇叭之消費者，亦可於活動期間持產品保證書至全省瞳的俱樂部及指定特約門市，以1199元超低優惠價購得【杜比迪吉多EM-281】。
備　　註：此活動之音效卡數量有限，活動於限量售完為止。

華義國際網路遊戲石器時代（Stone Age）上市記者會

華義國際日前發表國內第一套針對女性玩家的線上遊戲「石器時代」，同時華義國際為回饋玩家，在七月底前上線服務費全免。

「石器時代」是由日本JSS公司研發，JSS公司總經理長田妙子表示，者款遊戲是該公司三大線上遊戲之一，同時她也認為，上網人口的急遽增加，勢必帶動線上遊戲人口大幅成長。

華義國際表示，有別於玩家所熟悉的線上RPG遊戲裡的英雄形象和殘酷的戰鬥，石器時代帶給大家的是完全輕鬆幽默的遊戲方式以及可愛有趣的人物造型。遊戲提供12種人物：各4種顏色共48種不同造型讓玩家選擇，這些人物不但高矮胖瘦各有特色，更有趣的是玩家可以分別更換人物眼、鼻、口三個部分的造型，據了解，華義國際將購置專門的遊戲伺服器主機，給在台灣的玩家連線使用。屆時，對台灣的玩家而言，這款遊戲將完全沒有語言的隔閡，並且有專屬的伺服器可用。沒有暴力和血腥的殺戮取而代之的是趣味的探險行動以及饒富風味的原始世界。





Capcom年度代言人－原　史奈登陸台灣

To.軟體世界の読者
原史奈

Capcom年度代言人－原　史奈即(Fumina Hara)此次來台最主要的目的除了為『洛克人－鋼鐵之心』PC版及『洛克人－鋼鐵之心2』PS版宣傳外，並期待能有中日音樂交流的機會。

原　史奈(Fumina Hara)為98年集英社『YOUNG JUMP週刊』第九回全國女子高中制服美少女選拔大賽中脫穎而出，進而參予演出音樂劇『美少女戰士Sailor Moon』擔任第二代女主角，並由日本Capcom旗下的唱片公司網羅為旗下歌手，正式進軍唱片市場。此外，原　史奈(Fumina Hara)更朝多方面演藝事業發展，99年富士電視台的『GTO麻辣教師特別節目』中擔綱演出。並有一連串的廣告代言活動。

今年，日本Capcom發行的『洛克人-鋼鐵之心2(Rockman Dash 2)』PS版更找原　史奈(Fumina Hara)擔任代言人，除了為遊戲主角配音外，更主唱遊戲片尾曲及廣告曲。第三波更邀請其來台為『洛克人-鋼鐵之心』PC版宣傳，並壓製原　史奈(Fumina Hara)單曲CD餽贈消費者，全台限量2000片喔，要買要快喔！

在日本既是演員，也是歌手，更是聲優的原　史奈，代表了她在演藝方面的才華與實力。原　史奈表示，這次她所擔綱的角色—UNA，在遊戲中將不時指引洛克人前進的方向，以及任務提示，是一個出場次數雖不多，但卻佔有重要地位的一個角色。原　史奈自己覺得，UNA既活潑又天真的個性，簡直就是自己的翻版，十分有親切感。在配音的時候，原　史奈也將原音重現，看到UNA，就如同看到史奈喔！

原　史奈這次來台短短三天兩夜，卻對台灣已經留下深刻的印象，尤其是夜市與台灣小吃，其中最讓她吃了還想再吃的，就是『滷大腸』，這也是讓她希望下次能儘快能有台灣行的原因之一。

史奈小檔案

生日：1981.5.22
出生地：東京
血型：O
興趣：游泳、滑雪
特殊技能：騎一輪車



133期十週年中獎名單更正：

EZ SOFT：
三國之星海風雲　15名

黃宗偉　台北縣、戴志峰　新竹縣、蕭郁志　桃園縣、張秀銘　台中縣、陳意忠　台中縣……………等15名。

另所有獎品將於六月期間陸續寄出，請中獎讀者稍待........


霹靂英雄榜
天外有天
人裡有人
何謂霹靂眞英雄？
機裡藏機
變外生變
誰弄是非亂乾坤？
● 場景與劇情比第一代大三倍，以全畫面完整表現霹靂的世界。
● 霹靂人物與場景、物品全3D、影音化，遊戲並附有36首配樂。
● 有謀、武、幻、復、才五種功體，各有不同能力與可練武功。
● 讓玩家進入揉合現實社會與虛幻霹靂世界的自由劇情中，並有現實眞人入鏡。
● 特殊之策略攻戰法，所有細部指令歸於同一選單，戰鬥輕鬆按不會手忙腳亂。
● 首創PL人氣指數，玩家必須從小人物力爭上游成爲英雄。
● １０００題隨機霹靂問答大考驗，爲廣大霹靂迷加分哦！
● 除來自霹靂原著黃強華先生支援，還可聽到黃文擇先生原聲口白與戰鬥語音。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
技術研發中心



「經典而又精彩的遊戲！」——電腦玩家

「系列中唯一一代擁有大魄力的３Ｄ戰鬥畫面！」——軟體世界

「在角色的培養上，安排很多驚喜等待玩家發覺！」——mania遊戲玩瘋誌

「在不少玩家心中，她是玩起來最『爽』最有成就感的一代！」——飛訊電玩週刊

「轉職已經可以自由實行了／想一口氣玩？那麼請先儲存80小時的睡眠時間。」——日本SOFT BANK









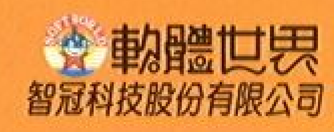
遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6(遠東世紀廣場)
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: +886-2-8226-9166 FAX: +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com

gamania









Have a good GAME!



吳建煌

這是E3參訪者要喝的水嗎？

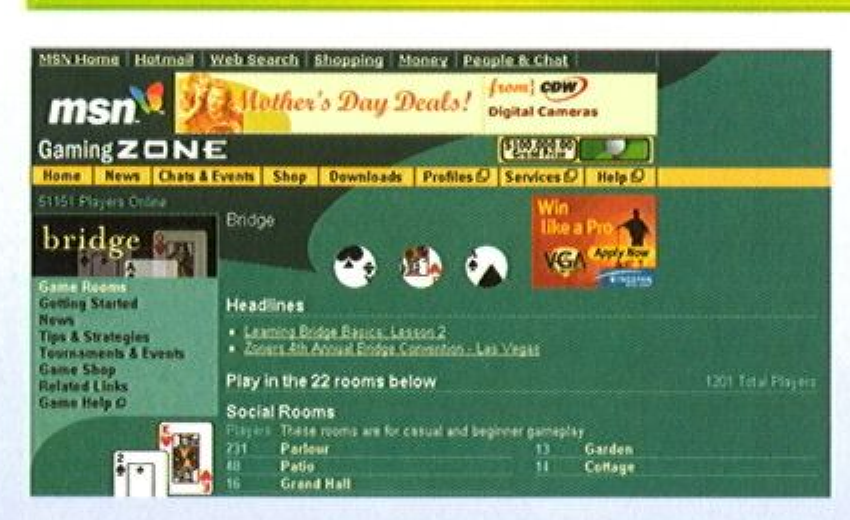
一年一度的E3大展於五月在洛杉磯舉行。不料四月份一則報導指由於洛城地區缺水，當局只得以「水齡」五年之久的廁所回收水，供民衆日常飲用。雖然當局一再保証安全無虞，但網路上玩家仍起了撻伐之聲。他們認為E3主辦當局為何不找一個文明一點的城市來舉辦這個全球最大的遊戲展，卻要挑一個強迫人喝這種水的城市。



▲ 飲水問題，意外成為玩家關切E3的話題。

另一方面，電腦買賣週刊（Computer Trade weekly）日前報導指出，英國電視台「第四頻道」的節目「搶鮮報導」（dispatches）因為最近在一段影片裡提到英國的遊戲暴力（game violence）問題，在節目裡表示遊戲和暴力有某些程度的關係，引來成千上萬的玩家強烈抗議。他們認為電視台不應該做出「非平衡報導」，硬把暴力和遊戲扯上關係。為了平息遊戲大衆的不滿，第四頻道特別邀請對上述節目心生不滿的觀衆，上它們另一個名為「有話老實答」（Right to Reply）的節目，並在三月三十一日晚上七點三十分播出有事後更正意味的節目談話。整個事件似乎有點像國內「聖石傳說」事件的翻版。由這兩件事來看，玩家的自主意識愈來愈高了。

企業E化變G化　員工偷閒樂翻天



▲ 微軟遊戲網站是摸魚的好地方

微軟在日前宣佈旗下的MSN Gaming Zone（www.zone.com/）每天已有超過十萬名個人使用者上網玩它最近推出的單人遊戲（Single Game）。但經微軟分析的結果指出，許多上MSN Gaming Zone玩遊戲的人大都利用是白天的時間，因此，相信絕大多數的造訪者是在工作時間偷偷上網玩遊戲。

據了解，一般由企業所建置的防火牆有防堵員工上網玩多人連線遊戲的能力。但微軟推出的新單人遊戲是所謂的純網路遊戲－以網頁為平台，只要能上網到MSN Gaming Zone就能玩，因此它提供上班族上網偷閒的機會。據了解，微軟最近推出的五種新線上遊戲中以紙牌及解謎遊戲最受歡迎。其它三種遊戲則包括賭博、黑傑克及比賽遊戲（matching games）。有興趣的玩家可至www.zone.com一探究竟。但請記住，千萬別在上班時做不該做的事，被上司抓包可就大大掃興了。

魔法門傳說準備在E3亮相

3DO日前宣佈將在今年五月十一日至十三日舉行的電子娛樂大展（Electronic EntertainmentExpo）上公開介紹最新魔法門系列遊戲：魔法門傳說（Legends of Might and Magic，暫譯）。據了解，這套角色扮演遊戲將採用3D遊戲引擎LithTech 2.0，故事圍繞在能讓玩家在魔法門各世界裡穿梭的安鐸蘭（Anduran）之門的秘密。遊戲的故事總是在戰亂或不幸中揭開序幕，魔法門傳說似乎也不能免俗。一位狂人發現安鐸蘭之門這具「時光機器」的秘密，並且處

心積慮試圖以往來魔法門各世界的方式操縱歷史事件，以逞個人邪惡私慾。玩家在遊戲中的任務將是設法阻止他得逞。

在遊戲裡，玩家可以創造六種不同等級的角色，並且能在四個不同的世界往返，來回的最大目的是尋找四具神器進而成為時光之主，以掌控全局。魔法門傳說支援多人共玩，在合作模式下可多達六人共玩，在決鬥模式下則多達十六人。



▶魔法門傳說是3DO在E3上的新王牌。

PS2會導彈 日政府要管教

PS2搶先在三月初於日本上市，短短一個月內便在全球賣出一百二十五萬台。據說由於產品太過熱賣，使科技及消費性電子產品市場出現了排擠效應，包括DVD-ROM零組件及記憶體模組等，皆因PS2搶走不少產能，致使需要這些零組件的廠商出現缺貨的現象。

然而始料未及的是，PS2卻因超性能繪圖處理器及記憶卡易被轉用於軍事用途（因其高性能的繪圖處理能力和8MB的記憶卡功能，很可能被轉用於讓飛彈記憶攻擊目標影像資料的導引系統），因此被日本政府列為管制品，這是日本電玩史首遭，也可說全球自有電玩遊戲以來破天荒的事件。毫無疑問，PS2可能因此遭受嚴重打擊，因為管制出口絕對有礙PS2的競爭力。目前SONY已決定就日本政府這項決定和當局周旋，整個事件的發展令人關切。

▲ PS2的高性能害慘了自己

事實上，半導體製程的快速演進，致使CPU、Dram、甚至特殊用途晶片的效能大幅提升，軍事和商業用途已很難區隔。相信類似PS2的事件將不會是最後一件。

模擬城市3000無限版準備上市



▲ 模擬市民突破百萬關卡

EA日前宣佈由Maxis設計的模擬市民銷售超過一百萬套。這套遊戲自從二月份第一個星期上市以來，便高居遊戲專賣店排行榜之冠，成績斐然。據了解，除了北美以外，模擬市民在歐洲許多國家裡也是銷售冠軍。目前EA採趁勝追擊的策略，計劃為模擬市民刊登電視廣告與舉辦活動來讓業績更上一層樓。

另外，EA也計劃在春末或七月份推出「模擬城市3000無限版」(SimCity 3000 Unlimited，暫譯)。據了解，模擬城市3000無限版並非模擬城市3000的資料片，而是一套重新發行的遊戲。設計公司Maxis強調無限版的新特色絕對值得讓玩家掏腰包購買，因為遊戲裡的一般建築物由489增加至840棟，而地標性建築物則由74棟增加至97棟。此外，遊戲裡也增加了許多季節性事件，而城市的景觀也改進了不少。

默許盜版上網叫賣 雅虎挨告

根據美聯社日前一項報導指出，任天堂、EA及美國SEGA已對雅虎所成立的拍賣網站提起法律訴訟，理由是雅虎明知故犯，讓仿冒及盜版的遊戲軟、硬體在它的拍賣網上公開標售。在本文截稿時，雅虎表示，目前尚未接獲訴訟通知，也未收到相關的法律文件。

但是EA的發言人Jeff Brown在美聯社的報導見報後指出：「雅虎實為盜賊開設一個將竊取的智財能公開出售的虛擬跳蚤市場。」「假如有一間商店在賣場上販售盜版遊戲，我們一定通知警方，而那間商店必定要付出極高昂的代價。」



▲ Yahoo拍賣網出現盜版品，挨告。

據了解，這項訟訴的主要內容是要求對禁止雅虎拍賣網上的仿冒及盜版遊戲軟硬體繼續販售，同時要求雅虎對每項侵犯著作權的遊戲付出高達十萬美元的損害賠償，至於每項遊戲硬體則須付出二千五百美元的賠償。



暗黑破壞神二代 嚐鮮特報



作者：Lord Jean

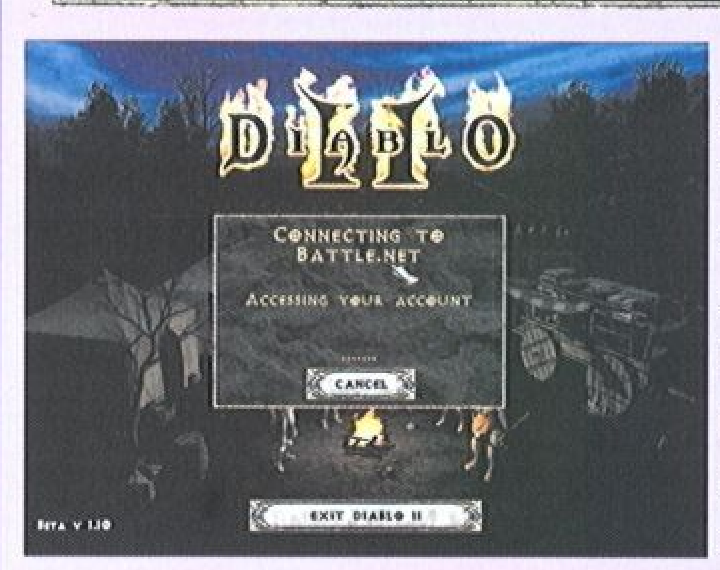
自從暗黑破壞神二的製作消息披露之後，其一舉一動都是玩者衆所矚目的對象；不過Blizzard是一家極為重視品質的遊戲製作公司，本著慢工出細活的精神精心琢磨，以至於該遊戲延宕多時。這段期間，該公司只交由Siarra公司推出一款一代的擴充資料片－HellFire暫時讓玩家解解癮，之後歷時一載毫無音訊。不過在今年，Blizzard終於展開了beta版測試，相信暗黑破壞神二代在今年就可以與等待以久的玩家見面。



筆者有幸在雜誌社的安排之下，獲得這得來不易的珍貴測試版；在個人嚐鮮之餘，也將筆者的所見所得，在下文中一起與各位忠實的讀者分享。

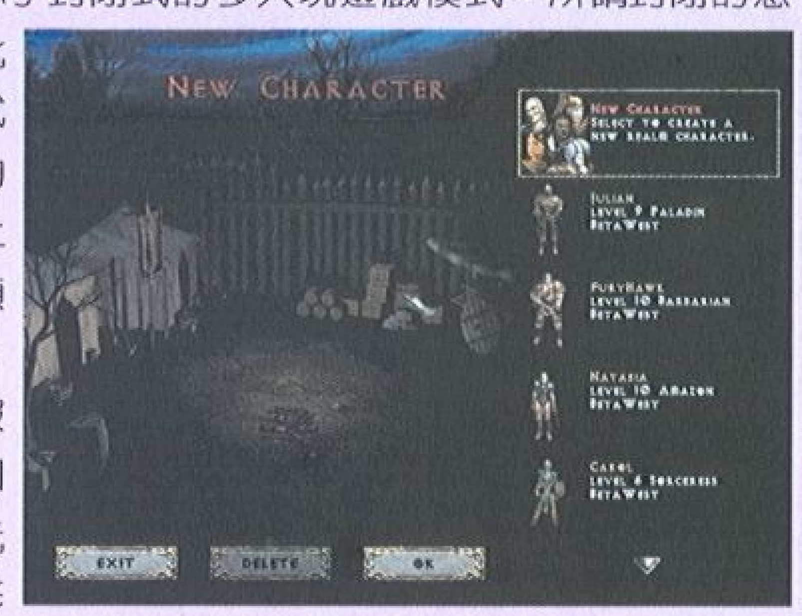


多種不同的遊戲型式



尚未進入遊戲測試之前，筆者先大致講述一下此次遊戲的大概。此次的遊戲和以往不同的，是不管是單人角色或是多人玩角色，都可以上Battle.Net與別人一同進行遊戲！在這兩種類型的遊戲中，玩者角色的資料還是存放在玩者的硬碟中，稱之為開放式的人物（Open Char）；玩者可以像以前一樣，以一些特殊程式修改這些資料，讓角色變成無敵或是修改出神兵利器！也就是說，你無法確認對方是否有修改人物資料，進行公平的遊戲。

為了增加伺服器連線遊戲的公平性起見，Blizzard在此次增添了封閉式的多人玩遊戲模式。所謂封閉的意思，在於此遊戲模式中，人物的資料和線上創世紀此類遊戲一樣，保存在伺服器之中；如此一來，玩者如果要修改人物資料，除了侵入伺服器之外別無他法。在此遊戲中玩者所面對的，都是由基層練起的角色，不必擔心對方作弊，使得遊戲過程更為公平。



當然了！封閉式角色與開放式角色是無法互換的，這可以避免玩者在自己的電腦練成強大的角色，再將資料轉換成存放在伺服器的封閉式角色；但是此次筆者所拿到的測試版，裡面只有提供封閉式網路遊戲的功能，並沒有提供單人版與區域連線版的功能。



新登場人物簡介

接下來要討論的，當然就是新遊戲中參予冒險的角色有哪幾種了。此次參予冒險的五種職業，與前作並無任何交集，都是全新的角色；也就是說，那些在上一代

練得很強的角色，根本無法轉移到此代繼續奮戰，玩者得要以新的職業重頭開始練起。

暗黑破壞神二代角色的基本屬性共分成四項：其中力量（Strength）、敏捷（Dexterity）與體力（Vitality）和上一代一樣，但魔力則被改成能量（Energy），這是為了此次技能系統的設定而做的改變。其中力量決定角色主要攻擊技能與次要攻擊技能所



能造成的傷害值，敏捷決定主次要攻擊技能的擊中率與角色防護能力；體力值則用來決定生命點數以及精力值，精力值是此次增添的一項重要參數，當角色不斷跑步或是使用一些耗力的攻擊技能時，精力值就會逐漸減少；當精力降到最低點，角色將無法動彈，必須休息一陣子才能恢復。

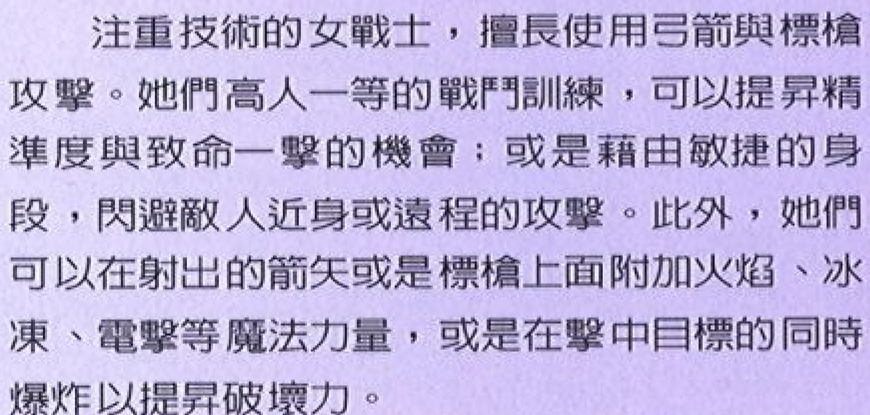
至於變動最大的，要算是將原有的魔法系統以技能系統來取以代之。每當玩者升級或是完成任務，就可以獲得技能點數，可以將其分配到所需的技能之上；不同的角色，可以學習的技能幾乎完全不同！每種職業都可以學習三種不同類型的技能系統，整個技能架構是樹狀的，每一系統都有若干由淺入深的技能讓玩者選擇，而較為高階的技能，可能要人物等級達到一定標準時才能夠選擇。



這種分配技能點數的方式，不但使職業間隔區分出來，就連同等級、同職業的角色特性，也會因人而有所不同，增加了角色成長的多變性。

接下來是每種職業的特性與技能介紹：

亞馬遜女戰士（Amazon）



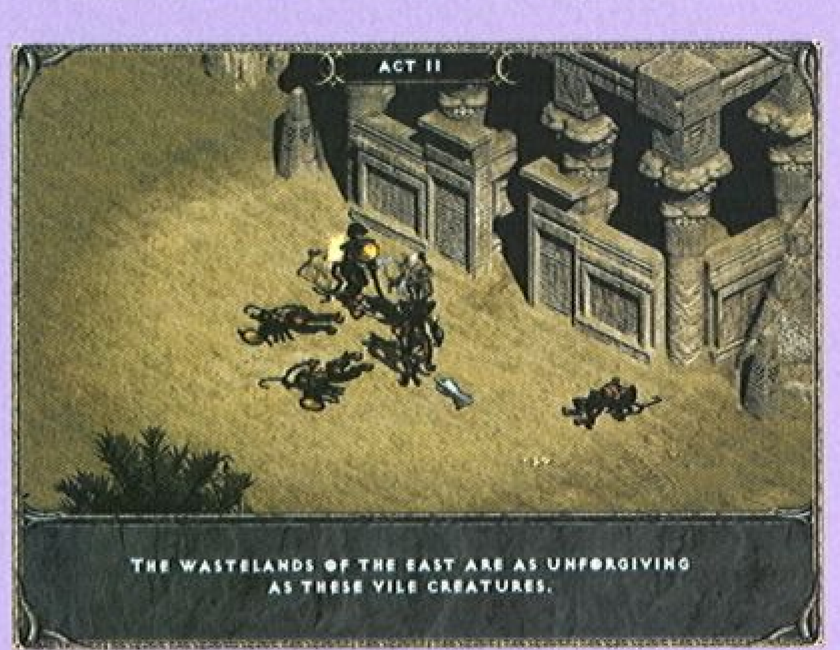


注重技術的女戰士，擅長使用弓箭與標槍攻擊。她們高人一等的戰鬥訓練，可以提昇精準度與致命一擊的機會；或是藉由敏捷的身段，閃避敵人近身或遠程的攻擊。此外，她們可以在射出的箭矢或是標槍上面附加火焰、冰凍、電擊等魔法力量，或是在擊中目標的同時爆炸以提昇破壞力。

雖然長射程武器的破壞力不如戰士所使用的近身武器，但是連續射擊再加上致命的命中，可以讓大多數敵人倒地不起。

蠻族戰士（Barbarian）

遊戲中破壞力最強的勇士，最大的特點是可以雙手並用。他可以雙手同時使用武器分別做出攻擊，同時間造成雙份的傷害！他也可以一手拿劍、另一手投擲標槍或是雙手都持有投擲性武器，以高速向敵人射出，攻擊的方式相當多變。此外高人一等的精力值，可以長時間奔跑不需休息。



蠻族戰士個個都是武器的專家，他可以自由選擇某種武器加以專精，每提昇一級，使用該種武器的精準度與破壞力都將大幅提昇。在戰鬥時，蠻族戰士可以藉著野性的呼號，讓敵人為之膽寒；或是以言詞激怒對方，減低對手的傷害力與精準度。如果你想變成戰鬥機器的話，選蠻族戰士準沒錯！





死靈法師（ Necromancer ）

死靈法師是召喚的能手，他可以藉由死去的敵人屍骨召喚出骷髏怪，或是由土中造出會動的石像當成幫手，它們將會自動地為死靈法師作戰，直到被摧毀為止。除此之外，死靈法師還可以對敵方施展詛咒，使他們力量降低；或是陷入混亂，以減弱其威脅性。



死靈法師也可以自由地操縱毒與枯骨，藉著各種方式使目標中毒，慢慢地減損生命力；由於經常與屍體為伍，死靈法師也可以將骨頭變成武器與防具，或甚至築起一道骨牆囚禁敵人。死靈法師藉著召喚幫手與各種詭異的作戰方式，塑造出一種特殊的遊戲風格。

女魔法師（ Sorceress ）

女魔法師擅長各類元素魔法，可以自由操縱火、冰、電的力量，其特性與上一代的魔法師非常相似。女魔法師的近身肉搏能力雖弱，但她有許多近接型魔法，可以遲緩甚至傷害身邊的敵人。當然了！當女魔法師的等級到達一定程度，高階的攻擊魔法往往可以瞬間消滅一整群敵人，成為最主要的打擊力量。



女魔法師主要以木杖當作武器，雖然攻擊力和其他武器比較起來並沒比較強，但這些魔法木杖往往可以提昇某幾種法術的效能，使得女魔法師魔法力量大增！

聖武士（ Paladin ）

聖武士是擁有魔法力量加持的戰士，雖然戰鬥破壞力雖不如蠻族戰士，但可以產生一些具有特殊功用的力場，可以用來提昇戰鬥力、防禦力或是對某種魔法力量的抵抗力，甚至還可以緩慢地使生命點數回升。聖武士所產生的力場，不但可以影響自己，也可以影響處於身旁一定範圍之內的隊友，因此聖武士是天生的領導人選。

此外，聖武士還可以學習一些戰鬥用技巧，像是盾擊，可以將敵人擊昏，暫時無法動彈以爭取攻擊機會；當聖武士被圍攻之時，還可以使出同時攻擊多個目標的戰技，使他成為近可攻、退可守、可當主力、亦可輔助的全能型角色。

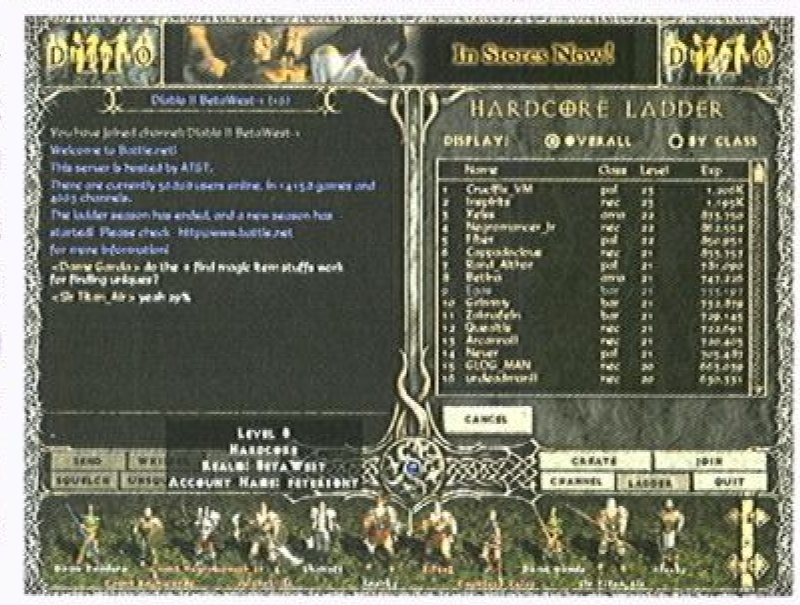


拉拉雜雜講那麼多，該是進入正題的時候了。當遊戲載入且更新完成之後，筆者選擇了看起來較好上手的聖武士進入遊戲。首先看到的是一整排穿著各式亮眼裝備的角色，原來遊戲中角色的穿著會在聊天室畫面顯示，看起來可真像是服裝秀。

筆者注意到有些人物的名字是紅色的，好奇地詢問

暗黑破壞神二代

其他玩者。原來這是代表發燒級（Hardcore）角色，必須在創造人物之時預先設定；發燒級的角色只要在遊戲中死掉，就無法再度復活！死掉的發燒級角色只能夠在聊天室與人交談，無法再參與新的遊戲。大概只有覺得原有方式不夠刺激的老手級玩家，才會選擇這種模式吧！



進入城鎮，只聽到那熟悉的音樂，就讓筆者振奮不已 ；此刻，正飄著斜斜細雨，夾雜著轟轟雷聲與閃爍，看來天氣的變化已經加入此次的遊戲之中。四處閒逛了一下，發現各家商店的老闆與NPC已經會在一定範圍內四處走動，鐵匠還會不時地打一打鐵，整座村莊感覺比以前還要生氣勃勃。



暗黑破壞神二代在細部作了不少改進。角色的物品欄比以前容納了更多的格數，金錢也變成由數字來表示，不像以往得佔掉一個的空間。腰帶雖然空格變成四個，使用之後，未顯示在畫面上的會自動遞補，視腰帶種類，最多可以擺到十二樣物品。

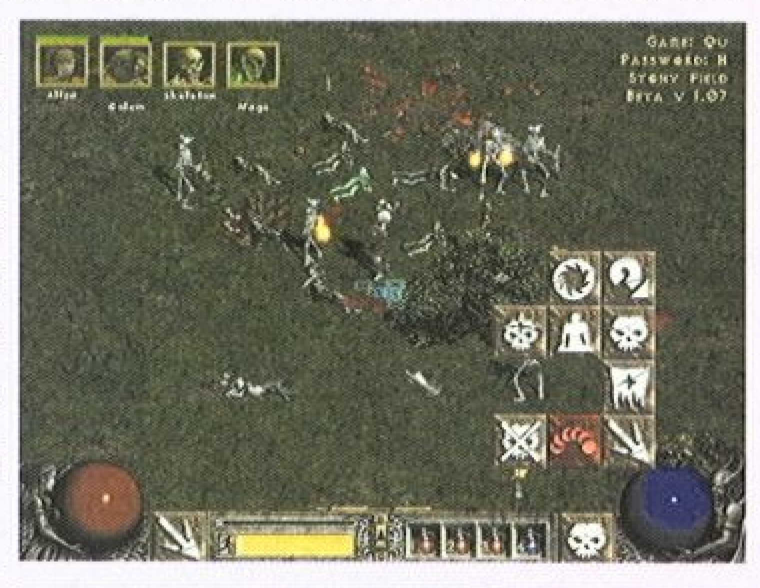


但最方便的，莫過於擺在城鎮中央的個人保管箱了！可以將一些暫時用不到的裝備與多餘的金錢存放在此箱中；如果箱中有存錢的話，就不必像以前一樣在身上擺滿金錢，才能向老闆購買神兵利器，因為費用會自動由箱中扣除。



接下來試試操作。我讓角色四處走了一走，感覺沒變；不過此次角色可以自由奔跑，節省了些許時間，但角色在城鎮以外的地區狂奔之時，精力值也隨之逐漸減少，當精力值降到零，角色將會無法動彈，得藉由休息才能恢復。

至於攻擊方式，此次角色可以同時自由設定第一技能與第二技能，按滑鼠左鍵可以使用第一技能，而按滑鼠右鍵則可以使用第二技能；其中第二技能可以運用F1鍵到F8鍵來切換，還可以切換出圖示指令欄，使用滑鼠操作原本只能使用鍵盤的指令。



按ALT鍵就可以自動顯示附近地上所有的物品，不必在黑暗的地下城中瞪大眼睛找尋小巧的指環項鍊。地圖系統顯示的資訊也比一代更為詳盡，不但可以標示出地形，就連一些特殊的祭壇與地下城入口也都會標示出來；NPC、其他不同類型的玩者也會以不同的顏色來區分。若是不幸在地下城中陣亡，地圖系統還會標示玩者屍體的位置呢！



好了，一切準備就緒，該是出去逛逛的時候了！

走出村莊，只見一片廣大的荒野，一時興起，按下CTRL鍵讓角色盡情狂奔，但結果卻是引來一大堆怪物。正在手忙腳亂之際，畫面上出現別的玩者訊息進入遊戲的訊息。打了招呼之後，邀他加入我的行列。

＊為了提昇玩者之間的互動，暗黑破壞神二加入了組隊系統，加入同一遊戲的玩者之間可以自由組成不同小隊，同一小隊的成員將不會彼此傷害，至少不會發生以前魔法師一發火球炸死自己人的糗事。不過玩者還是可以自由切換是否可以傷害其他人，可以讓某些好戰的玩者互相決鬥。

激戰後回到城鎮，只見來者是位漂亮的女戰士，她立即向筆者的角色走近。正在心猿意馬之際，只見畫面出現確認視窗，原來為了方便讓玩者交易戰利品，只要雙方同意，就可以打開交易視窗安全地交易。不必像以前一樣丟在地上，還怕被旁人撿走。這位大方的玩者贈送了一些還不錯的裝備，然後便相偕冒險去。

＊暗黑破壞神二代的地下城與洞穴入口就散佈在荒野各處，就連荒野本身也分成好幾個區域，如此龐大的區域如果都要靠走路的，還真得花不少時間。為了節省玩者的時間，遊戲中增添了定點傳送的設計；每個村莊與城鎮都有個傳送點，當玩者探險到新的區域，啟動的傳送點，以後就能方便地在已知的地點來回，讓玩者可以快速地回到以前到過的區域

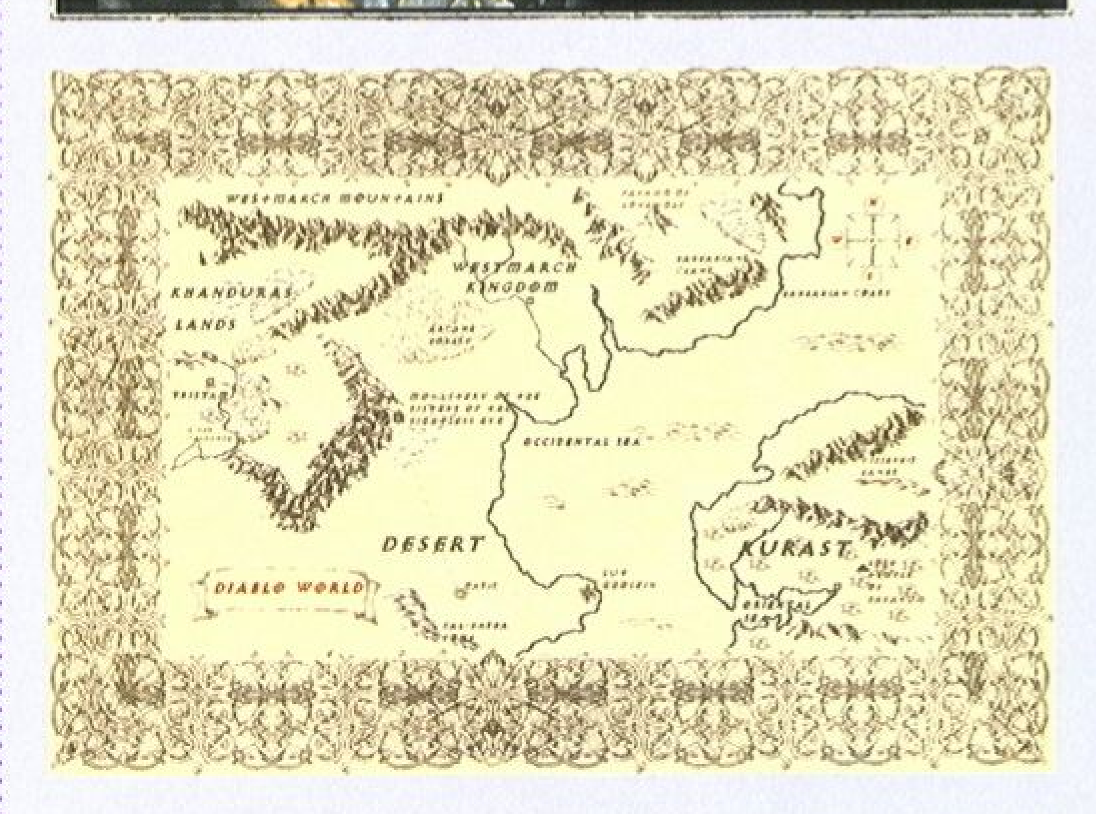


完成幾場任務之後，我們身邊也多了幫手，那就是NPC弓箭手。此次可以花錢雇用NPC弓箭手參與冒險，對於臨時找不到伴的玩者是個不錯的點子。這些NPC弓箭手的AI還算不錯，會自動地攻擊敵人，但相對的敵人也愈來愈強。值得一提的是，中頭目的數量相當多，而且每一隻都有獨門絕招；有的攻擊力超強、有的會喚醒死去的同伴、有的一接近就被凍僵，旁邊也會有一定數量的小嘍囉。



一不小心，筆者在遭遇敵人時不幸陣亡了！回到城鎮後，就急急忙忙地趕回去，輕點屍體一下，所有的裝備就都一起拿回來了，不需像以前一樣滿地找裝備～還有一點，只有玩者自己及指定的隊友可以拿取玩者屍體上的裝備，不必擔心被旁人拾去。

更爲龐大的劇情與任務



說到任務，暗黑破壞神二代的劇情比第一代龐大將近四倍。雖然在Beta版中只有附上第一區的劇情，但是其遊戲進行長度，就已經和第一代整個遊戲相當。在完整版的遊戲之中，總共分成四大區域，每個區域都有不同的景觀與特性，而每個區域至少都會有一座村莊與城鎮，有著不同的商店老闆與NPC。當玩者完成一個區域所有的任務之後，就可以藉由篷車或是搭船方式前往下一個區域冒險。

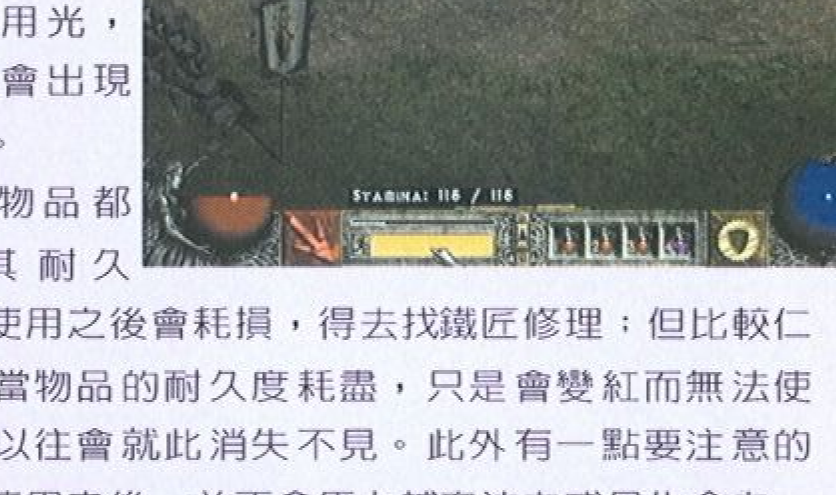


暗黑破壞神二代接任務的方式也是藉由與NPC交談而獲得，當玩者接近有任務可資賦予的NPC時，他們的頭上會出現驚嘆號吸引玩者，並自動地靠過來；在交待任務之後，只要藉由任務視窗，玩者可以很清楚地瞭解目前該作什麼事。在Beta版中，總共提供了六個主要任務，任務內容倒是與以往大同小異，不外乎殺死特定怪物、取回任務物品或是拯救特定人物；不過任務的獎賞也不光只有經驗值，玩者可以藉由任務獲得額外的技能點數、幫忙戰鬥的NPC或是改造身上某樣裝備，比以往更多樣化。

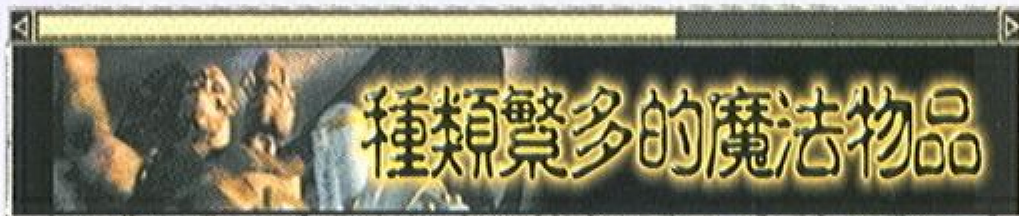
大同小異的物品系統



暗黑破壞神二代物品的使用大致相同，但少部分還是有所修改。像此次長弓與十字弓類武器都需要同時裝備箭矢才能夠使用，這改正了上一代弓類武器可以無限制發射的不合理之處。當玩者的箭快要用光，畫面上還會出現警告符號。



每樣物品都還是有其耐久度，經過使用之後會耗損，得去找鐵匠修理；但比較仁慈的是，當物品的耐久度耗盡，只是會變紅而無法使用，不像以往會就此消失不見。此外有一點要注意的是，藥水使用之後，並不會馬上補充法力或是生命力，而是將補充上限提昇，再慢慢地恢復；如果遇到較為艱困的戰鬥，可能會有喝了藥水卻來不及恢復而被打死的情形。



種類繁多的魔法物品



收集神兵利器，可以說是完成任務以外另一個樂趣的來源。暗黑破壞神二代的物品種類更為豐富，除了原有的白色普通物品、藍色魔法物品、與金色珍品之外，玩者在冒險途中還可以找到黃色、灰色與綠色三種新型態物品。

其中黃色代表較為稀有的魔法物品，它們像金色的珍品一樣，有屬於自己的名字，效用也比藍色物品更強；灰色物品算是較為特殊的，這類物品通常有數量不等的凹槽，可以將冒險旅途中所找到的各色寶石嵌入，以獲得不同的特性，例如紅寶石可以使武器附加上火的力量，或是讓盾牌具有耐火的能力，這有點類似太空戰士七代的魔石系統，玩者可以藉著嵌入不同寶石來打造屬於自己的裝備。



最後一種是綠色的物品。這類物品通常是成套出現的，有各式各樣的組合，比如護身符、指環、手杖組三件事或是五件式組合。這類裝備個別來看，或許效用還不如稀有物品，但當收集齊全同時穿戴在身上之時，其效用將會十分驚人。當然了！這些物品一定不會擺在容易拿到的地方，到時候玩者們可得要組團進入危險的地下城，或是與他人交易才能獲得心目中的最佳裝備，相信這也可以使遊戲的壽命延長不少。



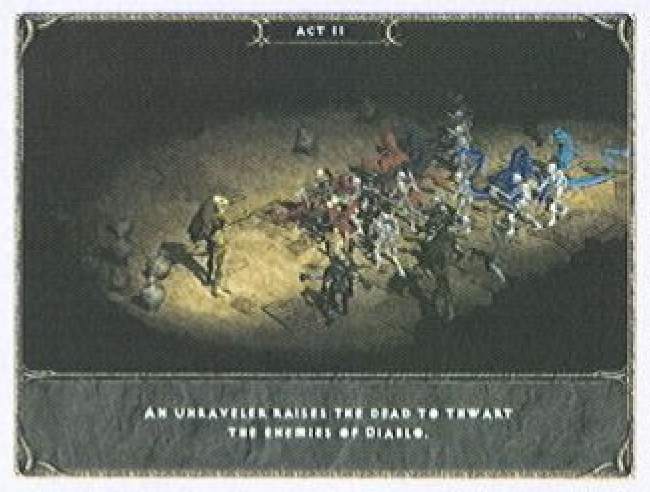
試玩觀感與結語

整體來看，Beta版玩起來整體感覺和前作相去不遠，因為圖形和前一代差別不大，絕大部分都是預先繪製好的3D模型圖，有使用到加速卡的部分，只是營造一些光影與景深感而已，並未發揮全部的功能。音效則支援硬體環境音效與立體音聲定位，相信可以提供較為逼真的臨場感。





雖然聲光效果與現在的3D遊戲相比有點遜色，但遊戲本身的趣味性卻大為增加，遊戲介面本身所增添的大多是許多玩者所期望的元素，也營造出不少新的玩法樂趣。相信推出之後，又要引起全世界玩家如痴如狂的冒險風潮，就讓我們拭目以待吧！





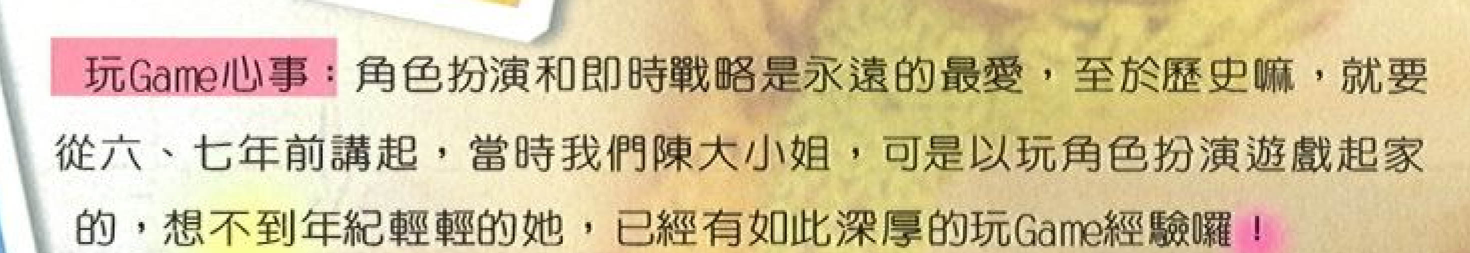

唱KTV、玩PC GAME、上網是我的最愛

陳韻年

GAME IDOL



◆生　日：9.4
◆血　型：AB
◆身　高：160
◆體　重：49
◆星　座：處女座
◆三　圍：32、24、34



玩Game心事：角色扮演和即時戰略是永遠的最愛，至於歷史嘛，就要從六、七年前講起，當時我們陳大小姐，可是以玩角色扮演遊戲起家的，想不到年紀輕輕的她，已經有如此深厚的玩Game經驗囉！

她回憶這六、七年來，玩過的遊戲，給她記憶最深刻的，像是仙劍奇俠傳、金庸群俠傳、大富翁、天使帝國、美少女夢工廠和縱橫太空等等。前些日子，她也隨著網路風起舞，玩起世紀帝國和泰伯倫之日等等遊戲，至於最近嘛，沒辦法，眼見就要畢業，要為自己的未來計劃一夏，已經開始準備高等考試，只好暫時和心愛的遊戲分隔兩地，可遠觀不可褻玩囉！在此阿珩也預祝她考試順利，早早回歸玩Game一族的行列。





專　　長：

電腦文書處理、睡覺(尤其沒事的時候，莫名其妙就會想睡覺)

興　　趣：

去KTV唱歌、玩PC GAME、上網；其中以上網為最，一個禮拜大約五、六天都在上網，一天起碼上二、三個小時。migi怪怪電子爆是她最愛的電子報，常上的網站就有很多了，諸如：夢想家、Showcity、新浪網、kimo、台北之音以及星光爆米花等等。





X-BOX現身 電玩娛樂增溫

／吳律煌

X-BOX明秋挑戰電玩三強

比爾蓋茲在今年三月於「遊戲開發人員會議」上親口証實微軟將以配備600MHZ×86中央處理器、乙太網路連接器、一具硬碟、以及一片NVIDIA繪圖晶片的X-BOX進軍電視遊樂器市場，挑戰Sega的Dreascast、Sony的PS2和Nintendo的"海豚"(Dolphin)。蓋茲還當場讓負責微軟「先進技術」的經理Seamus Blackey進行X-BOX的展示，但展示的裝置不是X-BOX的定案規格，裡面的繪圖晶片也不是一年後放在遊樂器內的晶片。然而，展示出來的效果震懾全場。據了解，該晶片是目前最頂尖的NVIDIAN繪圖晶片NV-15，玩家在今年春季就可以在市面上買到它。

X-BOX有什麼本領讓玩家心動，讓消費者動心呢？假如英特爾的中央處理器是X-BOX的心臟，那麼，NVIDIA繪圖處理器便是它的靈魂。據了解，這顆NVIDIA繪圖處理器將是首顆能在每秒傳送一兆個運算(operations)的處理器，同時每個時脈(clock cycle)可執行467個浮點運算。對遊戲的意義，它每秒能執行三億個三角形，將近5 gigapixels；另外它能支援各種貼圖壓縮格式和可程式化的圖素陰影(pixel shaders)。X-BOX的繪圖晶片若只發揮一半的效能，仍可比PS 2強上兩到三倍。

X-BOX明秋挑戰電玩三強

前對X-BOX究竟要使用何種音效處理器，除了消息指它將符合Interactive 3D Level 2格規外，知道的並不多。因此，至少在音效的表現上，X-BOX能表現出64種同步立體聲品質、AC3編碼遊戲音效和其它電腦音效卡的音效優點等。在記憶體方面，X-BOX使用64MB 200MHz DDR RAM，記憶頻寬達每秒6.4 gigabytes，這對表現極品的繪圖是有必要的。由於採用萬用記憶體架構(universal memory architecture)，所有的元件都一同分享這64MB，但應用開發人員在需要下仍可做適當的資源分配。在連網能力上，X-BOX具備一個10/100乙太網路埠(10/100 Ethernet port)。微軟尚未宣佈任何線上遊戲網路或特別支援DSL或cable modem的計劃。但可以確定的是X-BOX的硬體將可進行寬頻網際網路連線。

X-BOX 8GB硬碟裝置

就一個預定在2001秋季才上市的電視遊樂器而言，現在斷定它的硬體配備為何，似乎仍嫌過早。據了解，微軟的X-BOX目前暫定採用四倍速的DVD-ROM，做為X-BOX的讀取裝置。這項光碟機裝置除了玩遊戲外，還能讓玩家欣賞DVD影片，同時還具備倒片能力。記得微軟曾表示若加裝一個影音聯接器，這DVD-ROM還可在HDTV，甚至也可能在電腦螢



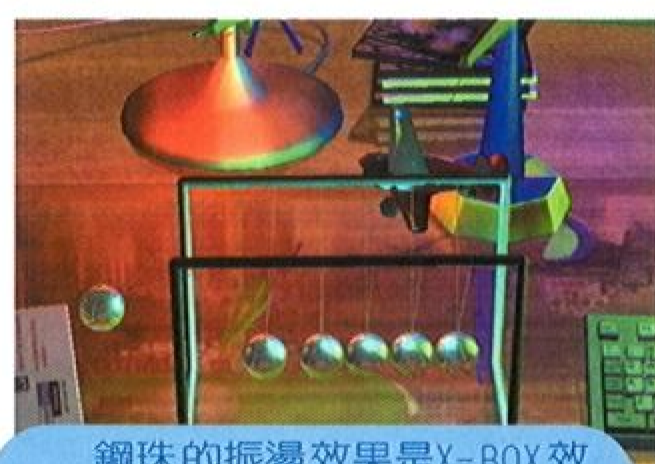
NVIDIAN繪圖晶片NV-15圖形效果超優

將動作類型的即時戰略遊戲改成CONSOLE是一項挑戰

幕上進行播放。但微軟目前仍未就這點做進一步証實或透露。X-BOX與其它電視遊樂器最大不同的地方因該算是它具有8GB容量的硬碟裝置。但這具硬碟並不是讓玩家來安裝遊戲，而是讓您進行遊戲更新(update)，也可做為執行音效或貼圖資料時的虛擬記憶體，甚至可做為下載遊戲demos之用。有了這具硬碟，玩家可為運動遊戲增加新備用隊員，也可為動作遊戲加入新角色等等。另外，這具硬體可能不會是儲存遊戲進度的首選裝置，因為微軟也宣佈X-BOX將採用8MB的記憶卡。然而，和記憶體及音效卡一樣，微軟也沒有宣佈硬碟的供應商是誰。

X-BOX比PC不足比PS2有餘

或許玩家會認為以600MHz的微器理器及64MB RAM就要來搶攻2001秋季遊戲市場未免太小兒科。但我們要想清楚的是，X-BOX只是一台電視遊樂器，它沒有作業系統的龐大負擔，而應用程式也轉化成單一特殊硬體規格。或許玩家對僅乎於此的CPU能力，以及被綁死的RAM仍嫌不滿。但環顧其它競爭對手，目前遊樂器龍頭PS2的CPU也不過只有300MHz，RAM也只過是38MB，它也沒有硬碟裝置，也沒有虛擬記憶體的設計。



鋼珠的振盪效果是X-BOX效果展示時的重點之一

在作業系統方面，X-BOX將擷取自Windows 2000裡一小段核心程式(約500K)來起動機器、提供檔案取得(access)等。由於X-BOX會從遊戲光碟片讀取其它所需元件(components)，因此，假如你的遊戲不涉及網路連線的話，作業系統的負擔其實很小。和目前市面上三大廠牌的電視遊樂器一樣，玩家只要把遊戲光碟片放進X-BOX就可以開始玩。

X-BOX品質微軟嚴格把關

為避免消費者混淆，微軟再三重申X-BOX是一台電視遊樂器，而不是PC遊樂器。因此，許多玩PC Game會遇到小麻煩，在X-BOX上你絕對不會再碰上，其中安裝修正程式(patch)便是最好的例子。今後遊戲設計公司要製作給X-BOX族群使用的遊戲片，在上市前都必須經過嚴格的認証過程。微軟表示，如果在檢驗的過程中發現有臭蟲或者發生如PC Games需要有修正程式來補正或加強的形情，微軟絕不會讓遊戲上市。另外，在X-BOX遊戲軟體發行方面，微軟將依照電視遊樂器市場所謂的內規行之，而非電腦遊戲市場的慣例。也就是說，遊戲軟體在上市前必須經過微軟的同意與認可，並且在上市後微軟會對每片遊戲軟體抽取權利金。這種作法和SONY、Sega、及Nintendo對出版上的作法如出一轍。



大螢幕前玩太空射擊，讓您血脈賁張

新品介紹

阪京"杜比迪吉多EM281" AC3 5.1聲道解碼音效卡

阪京【杜比迪吉多EM-281】是一張專為PC所設計的多媒體5.1聲道環繞解碼音效卡，採Forte Media 801音效晶片組，擁有六聲道喇叭輸出模式，特別具有DVD 5.1聲道的解碼功能，清楚明確的3D音效定位(Q Sound V2.03)，支援A3D、DirectX等聽音辨位規格，並相容於DOS、EAX等環境音效，淋漓盡致的展現臨場特殊效果！

在5.1聲道輸出部份【杜比迪吉多EM-281】前級及後級採用Sigmatel-9708的CODEC，中置與重低音採用Sigmatel-9721，因此聲音較過去一般採用W.M-9704的5.1音效卡更為飽滿及清晰，亦不會有使CD-ROM音源信號回授使後級產生雜音的問題。另外提供Game Prot連接埠，讓您玩Midi、電玩遊戲都更能得心應手；隨【杜比迪吉多EM-281】包裝附送Power DVD 2.55播放軟體(市價1780元)，最超值的絕佳組合，更是讓您輕輕鬆鬆完成「小型家庭劇院」的夢想！

OZAKI 歐沙克 阪京實業股份有限公司
建議售價：2,200元
電話：(02) 2995-6582
網址：http://www.ozaki.com.tw



阪京AC3 5.1音效卡







X-BOX命運決定於遊戲軟體

從過去的事實來看，一台遊樂器能否熱賣，硬體能力只能說是吸引消費者上門的第一招，至於是否能長期維持買氣就得看它的軟體支援能力，也就是說，是否會有舉足輕重的遊戲公司加入它的陣營。軟體支援能力可捧出明星遊樂器，也可以加速毀滅一台遊樂器。例如，優異的軟體及行銷策略曾讓Sega的Saturn在前幾個月賣得比Playstation好，但長期下來，獲勝的終究是PS。對這項前車之鑑微軟必定了然於胸，這也說明為何蓋茲會何會在X-BOX的其它開發細節還沒有完全定案前，便提早十八個月宣佈它，因為蓋茲必須製造話題，他需要遊戲界支持X-BOX，以便提早佈局。目前已知許多遊戲設計及出版公司承諾支援X-BOX，這些公司包括EA、Hasbro、Acclaim、Activision、Eidos、Lionhead Studios、Bungie、Sierra 和Midway等，另外，日本遊戲界大老包括Konami、Capcom、Koei和Namco也都和微軟簽訂合約。


哈，明年我將出來挑戰羅拉


NVIDIAN繪圖晶片光影效果優異

X-BOX無法讓玩家一魚兩吃

有這麼多遊戲公司力挺，微軟已經吃到定心丸。然而，玩家最關切的還是「倒底PC Game能不能在X-BOX上玩?」。在蓋茲沒宣佈X-BOX之前，網路一直謠傳X-BOX具備支援PC Game的能力，但這個說法已經離事實越來越遠。除了Console Game和PC Game本身的格規不一樣外，微軟也表示X-BOX將不會對PC Game照單全收。例如微軟最紅的世紀帝國及彈鋼司令就可能不會出現在X-BOX，但某些賽車遊戲就可能成為X-BOX的入幕之賓。玩家現在必須放棄買一片遊戲光碟片就能同時在PC與X-BOX上玩的念頭，畢竟，X-BOX的DVD嚴格的編碼結構(encryption scheme)，玩家的電腦是沒辦法讀取的。另外從現實面來看，如果一個遊戲軟體可在電腦上玩，消費者可能會覺得沒有必要再花二百至三百美金再買一台遊樂器來玩同一套遊戲。因此，微軟採用只推出X-BOX的專屬遊戲，或者在X-BOX專屬遊戲上市幾人個月後，才推出其它版本的遊戲才合乎常理。至於X-BOX將採用何種搖桿(controller)微軟仍未對外界透露。搖桿的形狀與功能對遊樂器而言是不可分割的一項遊戲設計。目前外界只知道Side Winder的設計小組正設計 X-BOX的搖桿。

X-BOX連網能力有專區服務

在連網能力方面，目前較令人好奇的是X-BOX的連線能力到底如何，以及軟微是否會推出專屬線上

網路等問題。微軟為了避免X-BOX給人的感覺像是一具整合性隨選視訊裝置，將不會搭配覽瀏器和電子郵件客端服務一同出售。一般預料微軟可能在它的遊戲網站The Zone裡開闢一個X-BOX專區，專門服務X-BOX的連線遊戲。玩家可以用您的鍵式搖桿（game pad）進行瀏覽。如果微軟的野心不止於此，那又令當別論。



賽車遊戲是電視遊樂器的常客

至於微軟將用什麼行銷策略來打贏這場遊樂器戰爭？傳聞微軟打算以二億五千萬美元來促銷X-BOX。在X-BOX的售價方面微軟在現階段仍無法向外發表，十八個月後的硬體價格無法掌握是它無法說明的原因。不過一般認為售價應該不會超過三百美元，因為超過這個價格的電視遊樂器通常不會賣得多好。另外，在X-BOX上市時，PS2和Dreamcast都已步入低價行銷的時期，而任天堂已宣佈代號“海豚”的遊樂器零售價格為一九九美元，由於它幾乎與X-BOX同時上市，這項決定有可能也會影響X-BOX的未來價位。



X-BOX的五大優勢

從微軟在市場上的實力來看，它預定在2001年秋季推出的X-BOX至少具備五項優勢：

1. 容易開發：有視窗應用程式及DirectX技術為後盾，再加上便宜的開發套件工具和資源充沛的開發工具程式庫，節省遊樂器軟硬體的開發成本和時間。
2. 微軟具備的品牌優勢讓消費者無形中接受它所推出的產品。
3. 微軟所推出的遊戲漸獲玩家好評，有利引導消費者購買它所推出的遊樂器。
4. 具備連網能力：X-BOX的乙太網路連線支援和容量龐大的硬碟裝置，只要玩家將cable modem或DSL和X-BOX連接便能上網。如果微軟推出可下載遊戲Demos或遊戲升級版本，再加上支援線上多人連線遊，X-BOX在速度和內涵上都勝過和PS2。
5. 優越的硬體：從目前所知的硬體配備，無論在音效卡、記憶體容量、CPU速度，X-BOX都遠勝競爭者的產品。




嗨我是羅拉，期待與玩家在X-BOX上相見

在資訊家電（IA）時代來臨之際，爭奪眼球（eyeball）的戰爭漸從電腦螢幕上的瀏覽器打到客廳的電視機上。有許多廠商推出過「多機一體」的產品，但都不算成功。由微軟涉足資訊硬體的動作頻頻來看－如推出掌上型電腦及本文所介紹的X-BOX，活在反托拉斯法陰暗下的微軟，似乎有進行企業轉型的跡象；將來的X-BOX必須是一個簡單易玩，最好還能擴充功能的遊樂器。未來，由軟體步入硬體的微軟，它在電玩甚至是資訊家電領域的成功應是消費者所樂見的。



2000年精選軟體

／光蟲

前言

在跨入2000年這特殊的年代後，象徵這時代的改變，不管在何種領域都有相當大的進展，科技更是不斷創新，尤其是電腦上的進步更是不容忽視，各種新硬體的出現，使的電腦的速度，功能都越來越快速強大，其中以CPU以堂堂跨入GHZ最為人所驚嘆，但是大家似乎忽略了另一個領域－軟體，圖形介面的興起使的電腦不再是冷冰冰的機器，不再是人們眼中難以接近的工具，也因為這種趨勢，使的電腦市場蓬勃發展，所以硬體和軟體是不分的，一部好的電腦除了好硬體外，我相信擁有一些好軟體是不可或缺的。

時勢造英雄

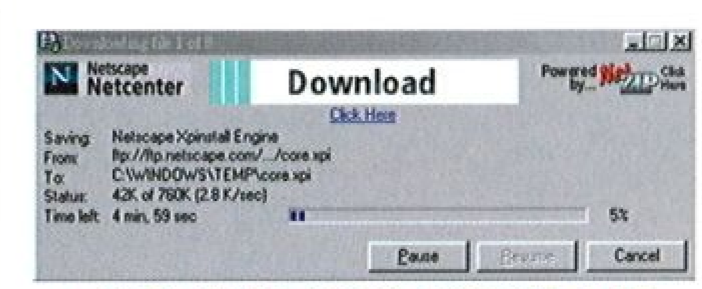
其實說到現今的軟體，已不再是相當單純的幾個，記得6年前當接觸電腦時，當時用的是DOS，所接觸的軟體用起來一點都不簡單，需要熟悉一大串的指令參數，最重要的是當時能接觸的軟體用十根手指頭都數的完，用來用去就那幾套（個），但是現在可不同了，最主要是因為網際網路的快速發展，帶給了我們相當大的影響，不但拉近了人與人的距離還讓軟體的流通更加便利，這也造成了軟體多到不知該用哪一個的反效果，所以在2000年的現在就位大家挑選了數套相當好用的軟體。



▲新一代的瀏覽器－Netscape！

最燒的軟體

首先第一套要為大家推薦的新鮮度可是相當高，絕對燒！燒！燒！不賣關子，它就是網路瀏覽器的先驅－Netscape。這個曾經霸佔整個網路瀏覽器市場的軟體，其中最為人所知的就是當時與IE（Internet Explorer）展開的佔有率爭奪戰，當時微軟借用了他在作業系統上的優勢，一舉將IE推上瀏覽器的霸主，使的Netscape節節敗退到最後必須退出市場。但現在他復活了，在2000時，他推出了最新的6.0，大家是不是有注意到他沒有所謂的5.0，沒錯這次他直接將其下一代的產品由6.0開始，我想大概是想要證明本軟體的進步吧！廢話不多說我麼來看看他有什麼本事吧！首先就是他那煥然一新的介面，基本上的操縱方法並沒有改變，而是整體看來變的相當漂亮，應該不是這樣說，應該說他不在那樣呆板了。再來就要好好介紹他的附加功能，這次在軟體中整合了很多相當實用的功能，除了原本的電子信箱，新聞組群外，還有網頁編輯，最重要的是他整合許多網路服務功能，如Internet Masserage，Net 2 Phone，還有加上了相當完整的各類資料，當然如果只有上面那些功能是不夠看的，他加強了對於各種網路語言與格式的支援，如Dhtml Css Java Flash…，可說是已相當完整，最重要的是他在安全上做了相當程度的加強，其中最重要的就是支援RAS加密了，他將使的網路上的交易行為更加安全，相信不久以後大家就可以輕鬆上網購物了，當然除了新增支援RAS外還有多了Password管理員和Cookies管理員，以加強網路上的個人隱私，並增加便利性。還有這次本軟體還有一個相當便利的功能，他將可以藉由網路來安裝



▲藉由網路直接安裝的新功能

，可說是相當便利，而且是免費的。要注意的是因為目前本軟體尚在測試階段，版本為PR1，所以目前功能仍有小缺點，所以暫時不對本軟體的效能及穩定性做評論，等到正式版出現時再為大家詳細介紹。



絕對必備

再來想要為各位介紹一些相當有用的工具，為什麼說他是絕對必備？因為這些軟體，妳可以在百分之九十以上的電腦上發現他的蹤跡，雖然他們功能大不同，但都是相當受到大家的喜愛的，第一個向大家推薦的就是WINZIP。相信大家對於他一定一點都不陌生吧！因為沒有一個軟體是可以和他相比了（佔有率），他可說是各大下載網站上的冠軍，最重要的是他已是一個相當有年紀的軟體了，還能深受大家的喜愛，可說是前無古人，後無來者。說到WINZIP不可以不提他的歷史，因為在WINDOWS3.1時代就有他的蹤跡了，經過不斷的改革，到了目前7.0版，已是一個相當完美的軟體了，最主要的原因就是他具備成功軟體相當重要的因素操縱簡單，介面也簡當，而且他可以說是將ZIP檔的功能發揮得相當完整，不管是基本的解/壓縮，或是分片壓縮，檔案檢視…等都相當完善。目前本軟體也將在2000時推出8.0版，因目前尚在測試階段所以暫時不介紹，請大家拭目以待。

再來要為大家介紹的軟體，相信大家一定一點都不陌生，那就是新版的秀圖軟體－Acdsee。大家一定藉這本雜誌所附贈的試用版，嘗試過其強大的功能了吧！所以就不多加介紹了。要記住，上面這兩套軟體可說是必備中的必備，如果沒有趕快下載吧！



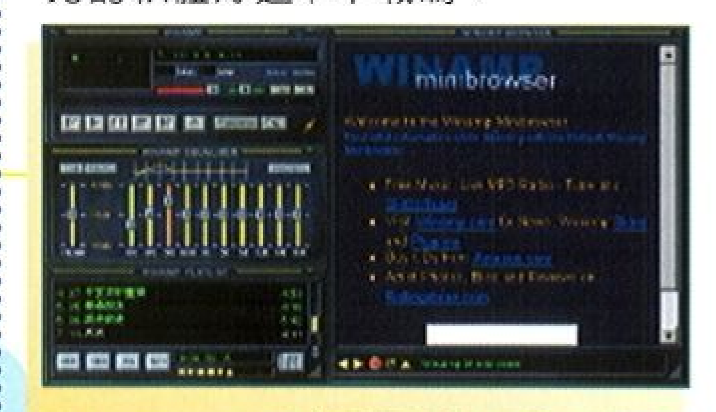
多媒體的體驗

其實本人認為，大部分的電腦族，一定有絕大多數的時間是在體驗電腦帶給妳的多媒體聲光效果吧！其實電腦的一大功能就是帶給玩家聲光效果不是嗎？他不但可以看VCD，DVD，PHOTO CD…，而且還可聽CD，MP3，MIDI…，還有人更把電腦當成KTV來歡唱不是嗎？所以選擇搭配的多媒體播放/製作軟體也是相當重要的，這類的軟體可說是相當的多，本次的目的就是介紹大家好軟體所以當然不能忽視。首先就來為大家介紹國人之光吧！由連訓科技所開發的POWERDVD 2.5版，看名字就知道他的功用了吧！有DVD當然就離不開DVD阿！沒錯他就是一套影像多媒體撥放器，他可以播放各種規格的VCD，DVD，還可以用來播放如AVI，MPG等的影像檔案格式，除此之外，他還可以播放聲音檔，所支援的格式包含了MP2/3，最特別的他還可以播放AC3的杜比音效檔，功能相當相當強大，在這次改版中新增了即視即擷取影片畫面，面版更換，書籤支援96KHz/24位元組高聲音品質輸出等功能，使的本軟體的功能相當完整，如果妳要問他的播放品質的話，我米蟲可說是可以拍胸脯保證，很順，因為他支援了AMD Extens ion 3DNow!指令支援，VGA硬體動態補償（motion compen-sation），IA STREAMING SI MD EXTENSIONS...可說是支援了所有加速指令集與硬體，所以不管你是用哪種顯示卡，還是哪種晶片組，都沒問題，相信還有一些玩家相當在乎在音效上的表現又如何呢？這大家就更不用當心了，除了支援A3D外還支援了多重音場輸出（4聲道，6聲道）之音效裝置，支援多種S/PDIF輸出的音效裝置，S/PDIF 5.1－聲道杜比數位音效輸出…，反正結論就是用過的就一定不後悔，而且他還是國人所開發的，那就更需要大家的鼓勵了不是嗎？



PowerDVD－新功能面版設定

在看完了PowerDVD的介紹後大家是不是發現了一個問題，其實用許多軟體都可以播放MP3，但是卻相當的不方便，因為介面的關係，使用起來怪怪的，而且似乎太大了一點，所以擁有一套適當的播放軟體就相當重要了，在播放MP3的領域中我相信大家一定一致推薦同一套軟體－Winamp，沒錯吧！這套軟體不論在介面，功能上都是相當傑出的，他除了可以播放MP3外還，最重要的是他還支援了外掛模組，就是Acdsee3.0所新增的功能，但是因為他已行之多年，所以他所擁有的種類可是相當多，不但可以增加聲音品質外，還可以利用很炫的動畫來增加視覺上的享受，不只如此，他還是更換面版的老祖先，就因為他在這兩個領域起步早，所以可說有相當多的面版與外掛程式可以選擇。目前他最新版本為2.61，在新版本中他新增了許多便利的功能，如直接利用ZIP檔來當面版，這功能使的面版的管理變的相當簡便，除此之外他還增加了網路連結，讓妳可以上網找自己要的音樂。對了，最重要的是從2.5版起他就已經是一套免費軟體了 ，不需註冊，這樣優秀的軟體妳還不下載嗎？



▲Winamp－MP3播放器的最佳男主角！



捍衛系統

大家是不是發現當妳電腦使用一段時間後，是不是會越來越慢，或是常常當機，更嚴重的是不是會出現錯誤提示…，相信這些問題是一定會出現的，因為這可以說是WINDOWS的小缺點，當你軟體裝的越多，越複雜時，這些問體將一一浮現，其實一般來講，我們會建議電腦是用者每一至2個月就能重裝一次電腦，但是這好像不可能，那沒有






Norton Utilities
Norton AntiVirus
Norton CleanSweep
Norton CrashGuard
Norton Ghost

▲Norton GHOST也會自動加入Norton System Works
▼自動更新程式與病毒碼的！Live Update

別的方法能幫助我們呢？答案是有的，皆下來就為大家介紹一套這樣的軟體－Notron System Works 2000，其實這並不算是一套軟體，因為他結合了Symantec公司所開發的四套軟體，分別是系統工具Norton Utilities，掃毒軟體Norton AntiVirus，反安裝軟體Norton CleanSweep，防當軟體Norton CrashGuard接下來就由我來為各位介紹吧！



▲相當貼切的Norton System Works

第一個系統工具Norton Utilities，他是一套整合了許多工具的軟體，如硬碟重整，系統監控，磁碟醫生…等，他分為四大功能，分別為尋找與解絕問題，增加效能，防護性維護，疑難排解等，看他的意思就知道他的功用了，第一部份中的尋找與解絕問題，提供了一個相當便利的單鍵系統檢查，不但可以替妳發現WINDOWS和磁碟機的問題外還可以自動找到解決方法，相同的在增加效能部分也提供了一個Norton Optimization Wizard，他不但會偵測磁碟機速度以搭配適當需妳記憶體空見，還會自動執行SPEED DISK 以增加軟體開啓速度，而剩下的兩大類，最主要的功用在於防護，他提供了如磁碟快照，登錄追蹤…等，屬於備份性質的工具。皆下來為大家介紹的就是他內附的掃毒軟體Norton AntiVirus，這套軟體可以說是集合了市面上一般掃毒軟體的功能，如即時監控，E-MAIL監測，救援磁片建立…最特別的就是他還提供了LIVE UPATE，只要按一下就可以幫妳更新最新的病毒碼，相當便利與簡單，在速度與效能上可說都是上選。在關於CleanSweep方面他所包含的範圍相當廣範除了一般軟體的反安裝外，還包含了清除網路程式的Cookie，Plug-In，快取檔案…等，除此之外還有提供了如保存，備份，移動，傳輸等精靈，讓妳用最簡單的方式完成程式的各種處理。最後一個防當機程式可說是一項創新，他可以在程式發生錯誤時適時的凍結程式，並儲存程式，以免你完成到一半的工作完全消失，前功盡棄，這可是一項創新的程式，根據經驗大部分都能攔截成功，讓妳在當機前能做最佳的處理。大家在認識了各部分軟體的功用後是不是能體會為什麼要用捍衛系統為主題了吧！而且本軟體相當划算，只要2999元。

備份！GHOST

在看完上面那麼多的軟體後，大家是不是都一一的將他裝上你的電惱了呢？皆下來介紹一套軟體讓妳的電腦更完美，大家不知有沒有看，一般品牌電腦都會附上一張系統復原光碟，他可以讓妳在系統出現問題時，回到最初妳拿到電腦時，免除了妳重裝電腦之苦，如果妳會自己裝還好，不會的話可是要花300-500元不等的價錢請人重裝，而且最重要的是很浪費時間，所以擁有一套備份軟體我想是相當重要的，所以這次也為大家準備了一套備份軟體－NOTRON GHOST，剛看名字就知道，他可是和前面介紹的軟體同出一派，都擁有Symantec公司優良的血統，速度上可說是讓人欣賞，大約只要10多分鐘就可以完成備份，而且使用方法相當簡單，而且他還可以跟前面的NOTRN SYSTEM WORKS程式做結合，在2000年新版中還增加了GHOST EXPLORER，讓妳可以瀏覽備份檔內容。而且如果有本程式妳只要加一部燒錄機後，妳也可以最自己的還原光碟。最後廢話不多說，趕快把所有軟體裝上吧！

2000年精選軟體

軟體名稱	最新版本	設計公司	網址	售價
Netscape	6.0PR1	Netscape	www.netscape.com	Free
Winzip	7.0SR-1	Nico Mak Computing	www.winzip.com	$29US
Winamp	2.61	Nullsoft	www.winamp.com	Free
ACDsee	3.0	ACD system	www.acdsee.com	$49.95US
PowerDVD	2.55	Cyberlink	www.cyberlink.com.tw	NT990元
Notor System Works	2000年版	Symantec	www.symantec.com	NT2999元
Norton Ghost!	2000年版	Symantec	www.symantec.com	

2000 6/30 敬請期待



原畫： 山本 和枝

劇本： 石川 洋一











蘊藏在紅色秘石中的真心思念……

出現在距今約800年前，將這片大陸化爲焦土的炎之魔女，「焔帝」。

身懷焔帝詛咒刻印而生的少年武術天才，飛雷。

憑恃焔帝之力，企圖掌握天下霸權的凶惡團體，「馬氏一族」。

據稱能封印焔帝之力的「紅色秘石」。

還有，守護秘石的少女們……

行環境

作業系統：Windows95/98 中文版作業環境

CPU：Pentium133MHz 以上（建議使用 Pentium166MHz 以上）

記憶體：32MB 以上（建議 64MB 以上）

顯示器：640x480 像素以上的高彩（6萬色）顯示螢幕

顯示卡：支援 DirectDraw(DirectX 6)環境、配備 2MB 以上 VRAM 的顯示卡

背景音樂：PCM 音源

音效卡：支援 DirectSound(DirectX 6)環境的音效卡

開發．服務 代理發行

SYMBIO 日商亞久里

軟體世界 智冠科技股份有限公司

信必優多媒體股份有限公司

全中文 角色扮演



忌
惡如仇
狡
猾聰敏
聰
這個遊戲可以玩到幾種結局？
新絕代雙驕2
古龍原著
今年7月發售預定，敬請期待
蘇櫻、張菁、鐵心蘭到底誰能抓住小魚兒的心？
特點一．可以自由選擇小魚
或花無缺進行遊戲。
特點四．隊員可強行遣散與
，自行組合您喜歡的隊伍



直無私
正
苦伶仃
孤
爆脾氣
江小魚與花無缺的最後一戰，身世之謎解的開嗎？
燕南天對決邀月宮主，究竟誰勝誰負？
特點五．城村 鎮多出許多任
務可接，並有 務列表一覽。
特點六．蒐羅 下武學密
盡得海內奇人 傳。
特點七．小魔 江小魚第 女
角蘇櫻間 的愛情故
八．變更讀檔方式 取
速度將大幅改善。
宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw
軟體世界
智冠科技股份有限公司

古龍原著

新絕代雙驕

因爲宇峻，儘管在古龍大師逝世多年之後，絕代雙驕原著小說卻依然活躍，因爲：

新絕代雙驕完全攻略本，以超乎想像的紮實內容上市銷售，獲得玩家廣大迴響

新絕代雙驕榮獲千禧Game Star票選爲最佳國產角色扮演遊戲

新絕代雙驕榮獲第三屆遊戲金像獎評選爲最佳國產遊戲、最佳導演兩項大獎

新絕代雙驕至今狂銷23萬套，是銷售最好的武俠角色扮演遊戲

宇峻科技首先推出新絕代雙驕DVD版，爲第一套國產DVD版遊戲

新絕代雙驕完全攻略本
特價 299元

新絕代雙驕DVD版
特價 699元

新絕代雙驕CD版
特價 599元

宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市長安西路56號8樓
服務電話:(02)2550-3858 分機:3
我們的網址:www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw







一部讓你看見天地真情的奇幻遊戲

鳳菁華，

一個飽受愛情傷痛的美麗狐仙，

她不再相信永遠，

詛咒世間所有情愛，

她誓言給愛情最殘酷的試驗！

研發製作/ 北斗星工作室　出版發行/ 軟體世界智冠科技股份有限公司

仙狐奇緣



眞愛不死，
只是情緣已盡？！

秦長風，
一個陶醉在愛情國度的窮書生，
他與摯愛陰陽相隔，
仍篤信堅貞的愛戀，
他誓言找回真愛的尊嚴！

*糾葛的愛恨情仇，人鬼仙的戀愛物語。
*有趣的寵物飼養功能，可以養出各種不同愛寵。
*眞實性的日夜變化，人鬼妖世界更分明。
*時間與環境的改變使敵人有不同能力，戰鬥更具挑戰。
*史無前例的超豪華3D劇場，似夢似幻歷仙境。



動作流暢，一路暢玩到底。
操作簡單，最易上手，大人小孩都稱讚。
千奇百怪的怪獸，還會大跳霹靂舞。
由簡單到刁鑽的謎題設定，看你搞不搞得定。
全3D製作，媲美電視遊樂器的動作解謎遊戲。
是英雄還是狗熊？全看你的能力！
我是全世界最強的熊
研發製作/
Fanone 飛玩資訊股份有限公司
出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司







面對來勢洶洶的怪物，要閃躲還是正面迎擊？

小惡魔為了尋找生命之石，將貝姬公主所居住的城堡整個移到魔界去了！

我是英雄，不是狗熊，請看我的十八般武藝！





親子休閒的最佳遊戲 全家共同的歡樂語言

要打擊怪物前，先到商店將武器準備齊全，免得被打成肉醬。

這就是整個事件的始作甬者-小惡魔的真面目，號稱全世界最強的熊，能打敗小惡魔嗎？

貝姬公主陷入危機之中，威利能順利將她救出嗎？







守護者之劍 II
GUARDIAN SWORD EGRIA
伊格麗亞之章 全劇情指引

過關時數 40 小時

林文郁



一路東行尋找「守護者之劍」以求喚醒死去未婚妻一露兒，並找尋毀家滅鄉仇人的流浪劍士修特；擁有神祕的「星之石」，但是身世成謎的美麗少女雪麗；名為尋寶，實則背負神祕使命的神官柯娜。他們三人在命運的安排下相識於梅羅，更成功的自陰謀者，彎月使徒一路法的手中奪回「大地之牙」，最後懷著不同的願望而往共同的目的地一費柏斯山前進…



山谷中的謎之少女

就在三人往東行的路程中，經過了尤利山谷，但卻遭到巨飛龍的襲擊。一場血戰之後，三人摔下山谷，等到修特醒來之後，已經是十七天之後的事情了，但雪麗和柯娜卻是音訊全無。傷癒的修特，首先在床邊找到一柄「迷淵寒劍」，將它裝備好之後，離開屋子走上屋旁山道，見到了屋主～一名膚色黝黑的不知名少女，修特也在這裡回想起受傷前的所有事情。



▲床邊的「迷淵寒劍」是修特最初期的裝備

這時聽到少女提出借劍的莫名要求，修特於是好奇的跟隨著少女往山道東邊走。此時一隻毀滅修特家鄉的巨蟲忽然映入修特眼中，便發瘋似的攻擊這隻巨蟲，將巨蟲砍得支離破碎後才冷靜了下來，繼續往尤利市集去找總督—畢卡奇。



▲無眼巨蟲

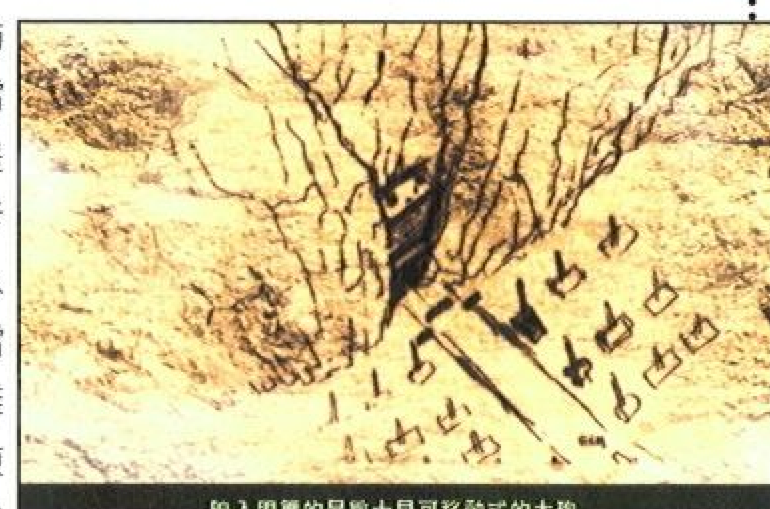
途中經過一個三岔路，如果往西走，將會遇見一名尤利少女—索倫，只要修特願意與她談論關於「奧義」的事情，這名好心的少女就會傳授給修特名為「移溫柔骨」的奧義。不但如此，每與這少女講一次話，她就會免費奉送「清水」或是「化毒藥」，多來個幾次，以後就不用擔心遇到什麼強敵了。



▲好心的尤利少女—索倫

尤利的危機

再往東直走，終於來到了尤利市集，市集西側因為不久前才發生了大屠殺事件，所以禁止通行。往東走，遇見了尤利的防衛司令官—伊雷克特，原來他是神祕少女裘西卡的未婚夫，二人說著說著，伊雷克特不悅的離去，前往尤利東邊的風城。聽他們的對話，似乎這二人與畢卡奇之間有著相當微妙的感情牽扯。



▲尤利人對付巨蟲的武器-大砲



▲裘西卡、伊雷克特、畢卡奇之間是什麼關係呢？

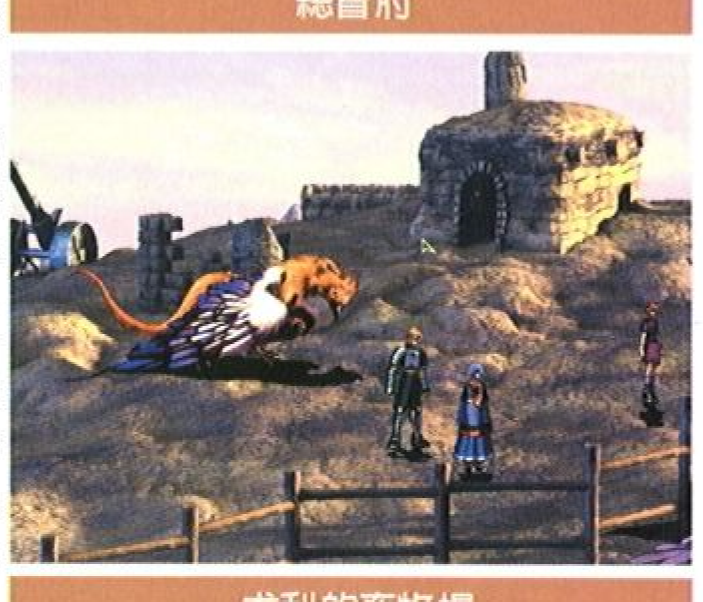
修特和裘西卡繼續向東走到總督府（有二名強壯守衛的房屋），也見到了畢卡奇，並在總督府見到了失蹤了的雪麗的衣物，以及攸關雪麗身世之謎的「星之石」，看樣子雪麗已經遭遇不測了，而柯娜則仍是音訊全無。這時，風城忽傳蟲人入侵的消息，畢卡奇立即前往處理，修特二人也跟著離開。

※往總督府的途中，會看到一條向上的通路，可以通往畜牧場，那裡可以撿到一件裘西卡的專用武器「凜風腕」

二人繼續向東行，又遇見了尤利的前總督—莫西，他要裘西卡也趕往風城，以免同為蟲人的伊雷克特徇私放走了入侵的蟲人。往東邊走了一段路之後，終於來到風城，卻見伊雷克特憤憤的離去，詢問留在原地的畢卡奇才知伊雷克特又將蟲人放走。為了保護裘西卡的安全，畢卡奇要求修特將裘西卡安全送回家，修特同意了。回家的途中，在之前砍殺「無眼巨蟲」的地方，二人又遭遇了「人溶蟲魔」，儘速用修特的劍技和裘西卡的風幻將它解決。回家的當天晚上，依雷克特出現，修特本想殺了擁有「風之牙」而具有招喚蟲暴能力的伊雷克特，但在裘西卡的阻撓下未能如願。次日，裘西卡帶著修特去風城找畢卡奇解釋這一場誤會。



總督府



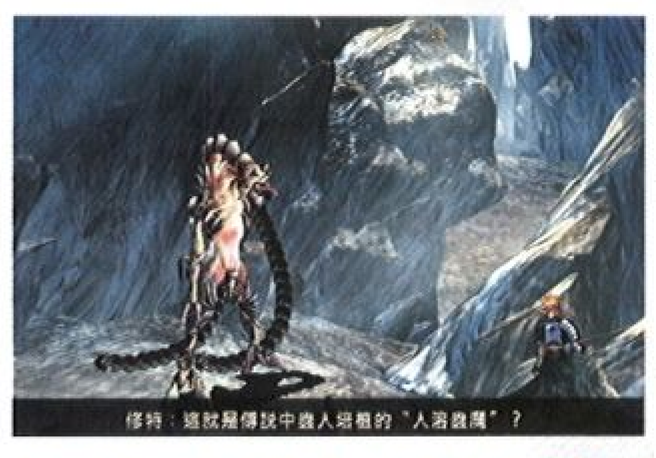
尤利的畜牧場

※打「人溶蟲魔」之前記得先存檔，因它有時攻擊力非常高，可能一次就將HP全滿的裘西卡打倒，造成Game Over

※在第二次進入風城之後，裘西卡便會脫離隊伍，所以在這之前，將她身上的裝備和「奧義」都取下

到了風城，卻見畢卡奇正下令所有人撤離，但修特感覺擁有「風之牙」的人就在附近，因此孤身前往找尋伊雷克特的下落。到了稜線，只見滿地屍塊，再行不遠，見到造成這次慘劇的禍首—蟲王，修特立即拔劍向

利裝備商人
尤利圍牆
居民（十字護甲）
莫西官邸
風城要塞
風城稜線
巨大風炮
尤利



◀稍具人型的人溶蟲魔

前…經過一場苦戰，解決了這隻大蟲，而伊雷克特也於此時現身。

※蟲王的HP雖然只有二萬多，但它會不斷使用咒語和道具回復，因此打起來相當辛苦！建議使用劍技「爆燄絕殺」來攻擊，這個劍技所耗用的MP不多，但是可多次攻擊，總殺傷效果反而較好，施展的最佳地點約在修特剛碰到蟲王的大牙之時。



原來蟲王出現後的奇怪動作是伊雷克特安排的，他的用意是要考驗裘西卡對他的信任度

▲稜線上血肉四散



▶令人噁心的蟲王

，並且讓蟲人部落親眼見到訓練多時的蟲王被輕易消滅，使蟲人們從此不敢侵犯尤利，以達到殺一警百的效果。伊雷克特要求修特保守所有的祕密，以交換修特仇人的訊息，修特只得無奈地同意。

▲給你強力一擊

之後幾天發生了一連串的事情：伊雷克特失蹤；裘西卡當眾解除與伊雷克特的婚約；莫西長老被伊雷克特所殺；伊雷克特被處蟲刑；畢卡奇取得「風之牙」。



▶伊雷克特與修特達成協議



陰謀之篇

仇人之名

經過了這些事件之後，修特決定離開尤利，繼續他的尋劍之旅。離開前，他向畢卡奇提出參觀「風之牙」的要求，以知道毀滅家園的兇手是誰。畢卡奇給了修特一張「西側要塞通行證」，稍微做些補給後，便前往「西側要塞」找畢卡奇。

※前往西側要塞之前，先回去尤利山道找索倫，她會要求修特幫她找小紅翼，小紅翼就躲在之前打「人溶蟲魔」那個地方的旁邊。找到小紅翼後通知索倫，她會傳授修特另一個奧義—「斷血凝毒」。接著再往裘西卡家，與裘西卡說話，在對話選項中，選擇「是」、「是」、「是」、「否」，就可以得到一些不錯的武器及防具。



▲找到調皮的小紅翼了

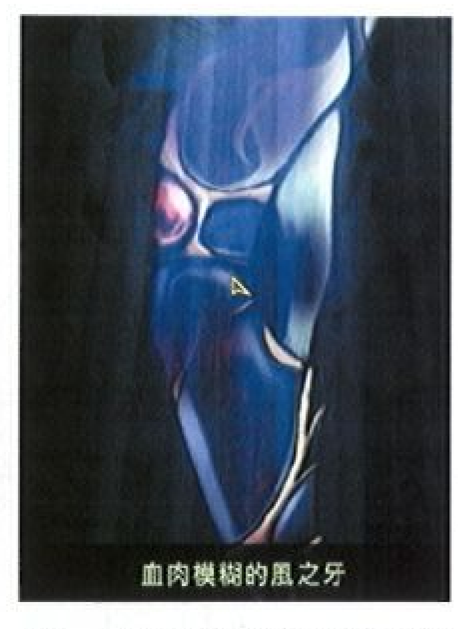
西側要塞是環山而建，常常繞了一圈後又回到原點，必須依靠山道或是防衛門向上下連接。誠如索倫所說，西側要塞出現的蟲人都是會使人中毒瘟的「橘天殺手」，所以選擇領悟「奧義—斷血凝毒」，可以降低毒瘟所帶來的負面影響，而在要塞中只要秉持著向上走的要訣就可以找到畢卡奇。

※建議玩家不妨在這裡練練功，因為隨後將發生「蟲洞事件」，如果等級不高的話，是不太好應付的。



▲這裡出現的蟲兵會讓修特中毒

修特隨著畢卡奇進入要塞的密室，感覺到「星之石」發生莫名的強烈震動，修特覺得有異，但被畢卡奇敷衍了過去。只見「風之牙」上刻著一個人名「奧扉克特」，這就是修特幾年來一直要尋找的仇人，但卻不知他是誰。


血肉模糊的風之牙

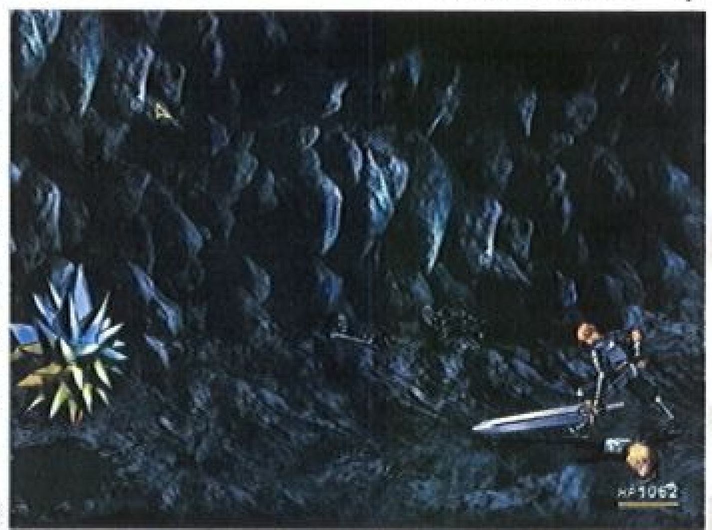
看過了「風之牙」，修特仍對剛才「星之石」的震動無法釋懷，要求畢卡奇帶他去找尋震動的根源，於是畢卡奇以拿地圖為由離開，修特便獨自一人回到剛才「星之石」震動的房間前，裡面居然安放著雪麗的「大地之牙」，難道畢卡奇一開始就在矇騙修特？這時出現的畢卡奇證實了修特的疑惑，並且啓動機關讓修特掉入蟲洞。

蟲洞！

身陷絕境的修特在莫可奈何之下，只能在蟲洞中四處遊走，希望能夠找到出口。走著走著，居然發現了雪麗，她不但沒死，而且還救了前幾天遭受蟲刑的伊雷克特！經過修特和伊雷克特將各自所知的事情相對照之下，三人才知道，伊雷克特的胞兄就是奧扉克特，而他也就是引起世界多處蟲暴、造成伊雷克特殺死莫西長老的元凶，這一切全是為了奪取伊雷克特手中的另一半「風之牙」。更糟糕的是，整個陰謀畢卡奇也有一份！



▲雪麗沒死！

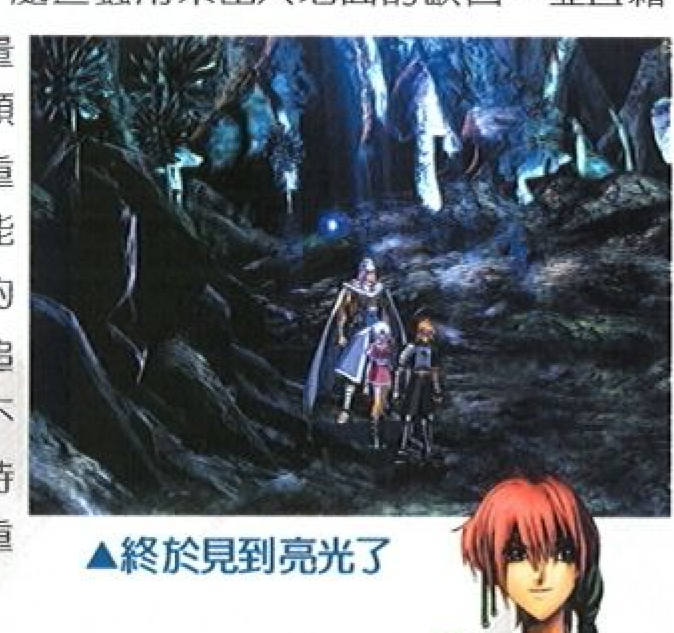

▲這隻刺爆蟲的殺傷力驚人，要小心

與此同時，地面上的尤利城也發生了一件事情，奧扉克特與畢卡奇在密室中參見了彎月神使徒中較高階的使者，密商奪取「火之牙」的事情。在最後奧扉克特居然還命令畢卡奇獻上裘西卡，可憐的裘西卡就這麼成為惡魔的祭品！

三隻眼的培麗恩

囂張跋扈的奧扉克特

將目光轉回蟲洞之中，修特等三人為了逃出蟲洞，決定冒險進入蟲洞深處，希望能找到蟲洞與地面連接的地方，再借助巨蟲的力量將他們帶離這個鬼地方。皇天不負苦心人，經過一連串的血戰後，終於被三人發現了一處巨蟲用來出入地面的缺口，並且藉由一隻巨蟲的力量飛出蟲洞。可惜額外多出的三人重量，並非巨蟲所能承擔得了！善良的雪麗認為自己所追尋的身世之謎遠不及修特和伊雷克特救人報仇的目標重


▲終於見到亮光了

蟲洞

出口
神炎溫血
狼牙細劍
滿月清水
神炎溫血
滿月清水
滿月清水
獸皮護甲
滿月清水
通A
神炎溫血

伊雷克特
雪麗
通A
蟲酒
滿月清水
神檜力鏢
蟲牙項鍊
神炎溫血
滿月清水
滿月清水
滿月清水
魚皮護甲

◀背負著希望的巨大飛蟲

要，因此鬆開了她那握住飛往光明之繩的小手，任纖細的身軀自空中墜下。

尤利的毀滅

二人回到地面上時，發現身在尤利西側山崖，距離裘西卡家並不遠，因此二人開始往西方移動。走了一段路之後，見到滿臉是血的索倫，據她所說，尤利已被蟲人佔領，裘西卡也被畢卡奇綁在祭壇之上，索倫請二人帶她離開。但是身負血海深仇的修特、以及必須拯救心愛之人的伊雷克特，怎麼可能在這時候離開？只好請索倫在這稍等，讓二人騎著小紅翼往尤利飛去。

※遇見索倫前請先將伊雷克特的裝備卸下，因為他不久後就會…



▼滿臉是血的索倫

到了祭壇，伊雷克特和裘西卡這一對苦命鴛鴦終於又在一起了，但是突然出現的奧扉克特卻從後將伊雷克特「腰斬」，然後又像風一樣的消失！修特只得獨自回到尤利山崖，但是索倫已經不見了，而雪麗也只剩下半口氣！不管如何，趕緊帶著雪麗離開尤利這個被神所詛咒的傷心地吧。不久，尤利毀於蟲暴，而畢卡奇這個與狼共舞的大笨蛋應該也得到他應得的懲罰了吧！

▲從這裡出去就可以見到索倫了





降落在太陽島休養的修特二人，遇上了阿禮和小雲這一對可愛的小兄妹，而雪麗手中「星之石」的震動，似乎也告訴她這裡有「月牙」或是神獸的蹤跡。修特和雪麗首先在島中央的廢城中發現了一隻白毛怪獸一阿布球，但它對二人始終不理不睬，於是二人又往島的東邊探訪。意外地又見到了阿禮二兄妹，答應他們二人找尋戒指的要求後，再帶著二人回去找阿布球，這時阿布球便會加入。

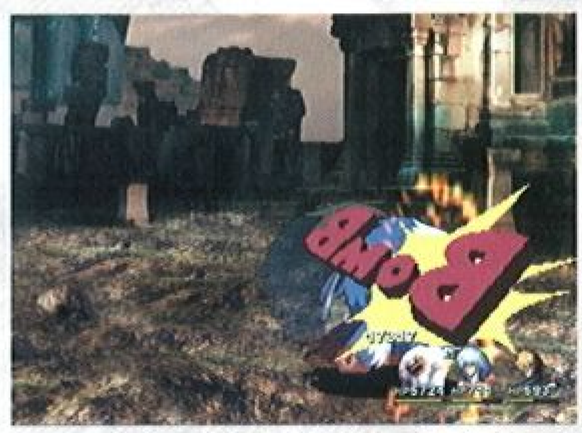


▲阿禮與阿雲



▶渾圓可愛的阿布球

再回到阿禮二人加入地點的上方，將會碰見一隻「惡白鷹」，它的HP相當高，打起來有些麻煩，不過修特也有阿布球這個超高攻擊力夥伴的幫助，因此不用花太多力氣便將這隻鷹打倒。打倒後，得到了阿禮口中的戒指「情緣戒指」，旁邊幾幅的砂石繪，也說明了這個島的歷史。四人一獸又回到島中央的廢城，在這裡遇上另一隻「雙爪鷹」，將它打倒後可得「骸骨護膝」。打下這二隻鷹之後，在島上再繞過一圈，確定沒有漏網之道具後，就回山洞中搭乘小紅翼離開太陽島，將島上的安詳留給天真活潑的小鬼吧！



▲擁有超強攻擊力的阿布球會是很好用的夥伴

※務必先去找阿布球再去打太陽島上唯二的兩隻鷹，如果先發生了戰鬥，就無法找到阿布球了。雖然阿布球不加入，還是可以完成這一部分的遊戲，但是沒有它的超強攻擊力幫助，玩家在打敵人時，就必須多費點手腳了。此外射鷹的順序也請依照攻略本文所寫的順序，否則第二個敵人可能也不會出現。由於阿布球並不會隨著修特離開太陽島，因此乘坐小紅翼離開前可先將阿布球的「奧義」取下。



▲歡樂的時光總是過的特別快



▲多麼安詳的畫面

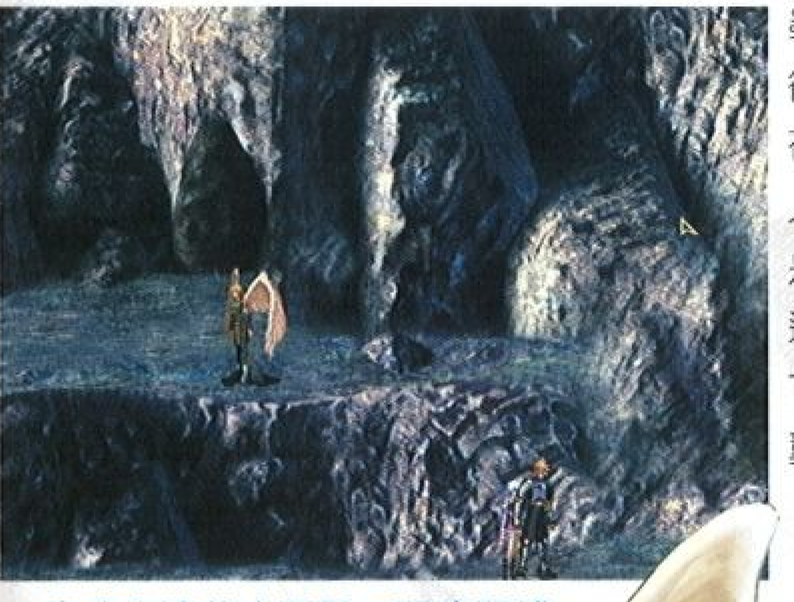
守護者之劍 II GUARDIAN SWORD EGRIA
爪龍村之篇

離開太陽島的修特二人，乘坐小紅翼降落在東北方的爪龍山脈，不遠處便是爪龍村。這個村莊也已落入蟲人之手，每當月蝕之日，都必須獻出一名少女當祭品，這二天，悲劇又將重演！只是修特和雪麗對此事也沒有辦法幫上什麼忙，唯一能做的，就只有沿著爪龍山脈，繼續向東方的費柏斯山前進。



二人一路東行，走了好長一段路，遠遠看見一名翼人站在山道上，上前跟她打個招呼，才知原來她就是翼人族的領袖—安南。由於大家都是蟲人想要奴役的人種，在所謂「敵人的敵人就是朋友」的這種想法之下，安南將翼人族的「奧義—火極破邪」，傳給了二人。另外，據安南表示，凡勒城的科技足以抵禦蟲人的攻擊，而凡勒城的迦莉亞，更是提供武器給翼人族的好朋友。告別了安南，順道進入她身邊的山洞QK一下，沒想到這裡居然藏著被趕出爪龍村的鐵匠，向他採買些武器後，二人繼續東行。

翼人族才是這座山的主人



▲安南身邊的山洞是一間武器鋪，想不到吧！

又走了一段不算近的路，遇上了迦莉亞，一交談之下，三人發覺，修特和雪麗必須向迦莉亞借用「飛力快車」才能前往費柏斯山，而迦莉亞也可以借助小紅翼的飛行能力去馬亞古堡救人，雙方一拍即合，當下決定結伴同行，先救人，再去搭車。三人又再往東走，在一處山崖之上，遇上了爪龍山脈的主人—薩爾大帝，在三人同心協力之下，薩爾大帝就這麼被解決了，而迦莉亞所要營救的人也隨之出現，原來他在前一晚已被一名綁著紅頭巾的神秘女子救出。迦莉亞提議先回爪龍村梳洗一番，免得雪麗她那略顯髒髒的臉被凡勒人誤認為乞丐而被趕出城，於是眾人又往回走到爪龍村。但是爪龍村有哪裡可以梳洗呢？就在那座原先專供成為祭品女子沐浴的風車屋中。



▲沐浴的地方就在這座風車屋中，可惜沒有服務玩家的鏡頭

※迦莉亞的幾個「爆破」技中，「狂羽飛襲」所消耗的MP最少，威力最強，可好好利用。在遇見迦莉亞的同一個場景東方，有個山洞，裡面可買賣道具，錢足夠的話不妨去看看。注意薩爾大帝是漂浮在空中的，因此它的實際位置必須以影子為準，不要打偏了！



▲狂羽飛襲的威力驚人，且可多次攻擊



別告訴薩爾大帝我在這裡販售給翼人補給品的事

▲也有道具屋喔！

守護者之劍 II GUARDIAN SWORD EGRIA
凡勒之篇

奢華之都—凡勒

修特等人乘坐紅翼到了凡勒沙漠中的小綠洲，卻發現迦莉亞的「飛力快車」被那名神秘的紅頭巾女子奪走了，大家只

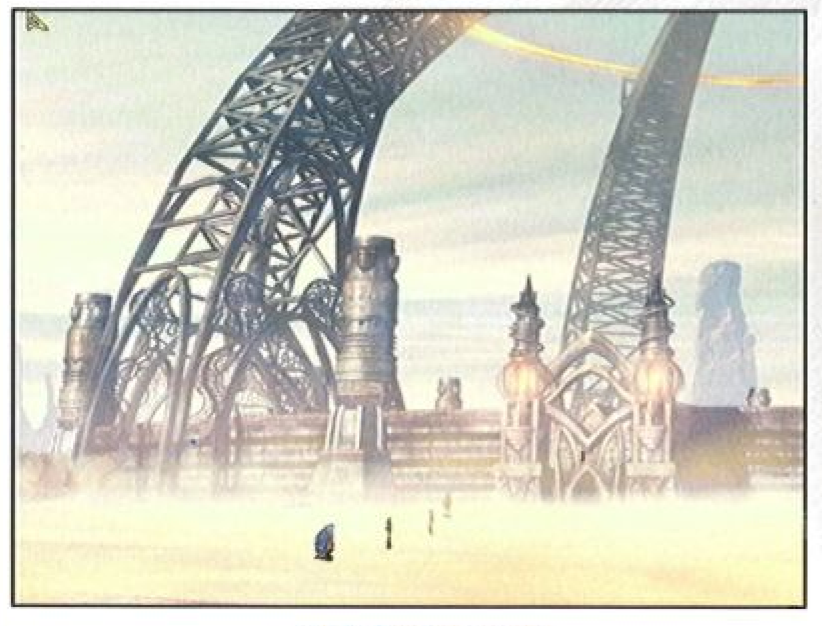


眾人乘著巨型紅翼，飛越爪龍山脈

▶ 紅翼成為眾人前往凡勒城的代步工具

兔寶寶俱樂部1
（化毒藥）
（2F血神溫血）
滿月清水
民居
（陰濁溫血）
兔寶寶俱樂部2
陰濁溫血
民居
（滿月清水）
洌水
滿月清水
民居（洌水）
（交談-艾特力花）
（滿月清水2F）
民居（洌水）
神炎溫血
民居
（神炎溫血）
民居（陰濁溫血）
（滿月清水2F）
蟲酒
民居（陰濁溫血）
民居（聖山清水）
滿月清水
民居（滿月清水）
（聖山清水2F）
民居
（蟲酒）
蟲酒
蟲酒
武器店（蟲酒）
（化毒藥2F）
神炎溫血
民居（蟲酒）
艾德之家
接凡勒沙漠
滿月清水
化毒藥
民居
（化毒藥）
民居（滿月清水）
民居
（神炎溫血）
（2F化毒藥
·滿月清水）
民居
（溫血）
民居
（2F陰濁溫血
·蟲王石卵）
道具店
（滿月清水）
（2F洌水）
民居
（血神溫血）
化毒藥
民居（蟲酒）
（滿月清水）
中央地鐵車站

凡勒城



▲巨大的凡勒城

好用走的了。向東穿過凡勒沙漠，而迦莉亞也趁機向修特二人介紹了一下凡勒城的種種…

凡勒城果然名不虛傳，雄偉的建築、閃爍的霓虹，在在都顯示出這是一個極度繁華的都市。就在眾人步入城中不久，地底傳來陣陣爆炸聲，原來是年輕的天才—羅理路私自開始進行凡勒城的地底爆破工程，迦莉亞於是趕忙與萊諾前去處理，留下修特和雪麗在城中等待。

修特二人在城中逛了一下之後，想在A處這家「兔寶寶俱樂部」過夜（天啊！一個晚上2800元，搶錢喔！）但是這個地方卻不允許女客過夜。沒奈何，只好去別的地方碰碰運氣。B處這家「兔寶寶俱樂部」雖然有女客專用的房間，只可惜已經沒有空房了，不過「老鴇」卻看中了雪麗的美貌，利誘讓雪麗留下來「打工」，雪麗則是因為在這裡聽聞了柯娜的消息，所以決定留下。於是修特只好一人回到A處的「兔寶寶俱樂部」過夜。隔天修特回到雪麗的「兔寶寶俱樂部」，雪麗卻要求多給她一些時間看看是否能碰上柯娜，並相約三天後在中央地鐵廣場碰頭，於是修特又再回A俱樂部去睡二夜。



A兔寶寶俱樂部



B兔寶寶俱樂部

在車站碰頭後，雪麗告訴修特可以去地底都市工地找找柯娜，但是通行證只有一張，她要再花一天的時間看看能不能弄到第二張，於是二人就在城中逛逛，買賣些補給品。送雪莉回B俱樂部之時，看見俱樂部門邊有一個人，順手向他買了一朵艾特力花送給雪麗，雖然價格不便宜(2000元，錢真的是愈來愈薄了！），但看見雪麗那高興的表情，多貴都值得。



修特回A俱樂部睡了一夜後，雪麗表示可去找一名叫艾德的工程師拿第二張通行證，二人便一同前往艾德的家，在那裡找到通行證後，立即出發到地底工地。



▲凡勒城的大違建—艾德的家

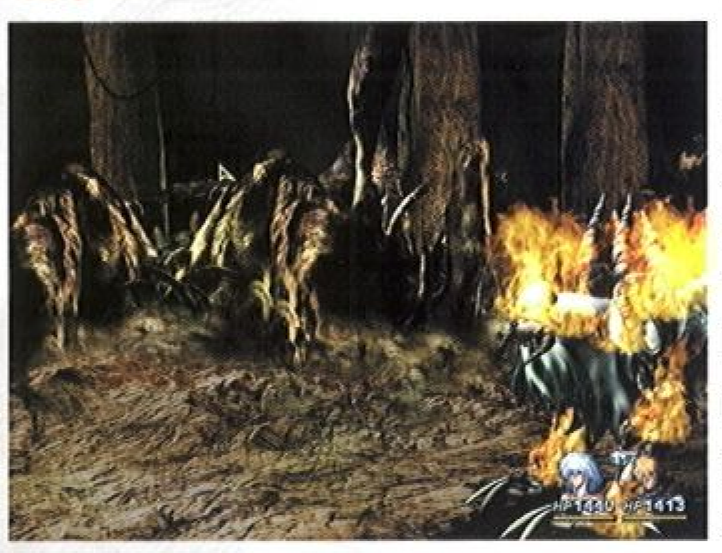


凡勒人的愛？！

修特二人在A區的工地四處尋找，但都沒有見到柯娜的蹤跡，卻在工地深處碰到因萊諾老師失蹤而焦急不已的迦莉亞，善良的雪麗立刻答應陪迦莉亞去找萊諾老師。到了工地B區，萊諾老師沒找著，倒是見著了狂妄

自大的羅理路，聽到他那自以為是、直把人命當兒戲的狗屁話，真是讓人想給他一拳，不過更大的爆破工作就要開始了，還是趕快去下一處工地(C區)找人吧！皇天不負苦心人，終於在這一區找到了萊諾，不過找到的卻是他冰冷的身軀，據說他是被巨蛇所咬死的，於是迦莉亞將萊諾的遺體送回地面，修特和雪麗則往更深處的工地(D區)去找尋這條巨蟒。巨蟒沒見到，反倒是碰上了火神官—薩多和他忠心耿耿的神獸—火之翼獅，將火神獸打倒後，薩多便將「火之牙」交給了雪麗，以免落入彎月使徒之手。

※接近發現萊諾屍體的地點時，最好就將迦莉亞身上的奧義及裝備卸下，因為她以後再也不會出現了。



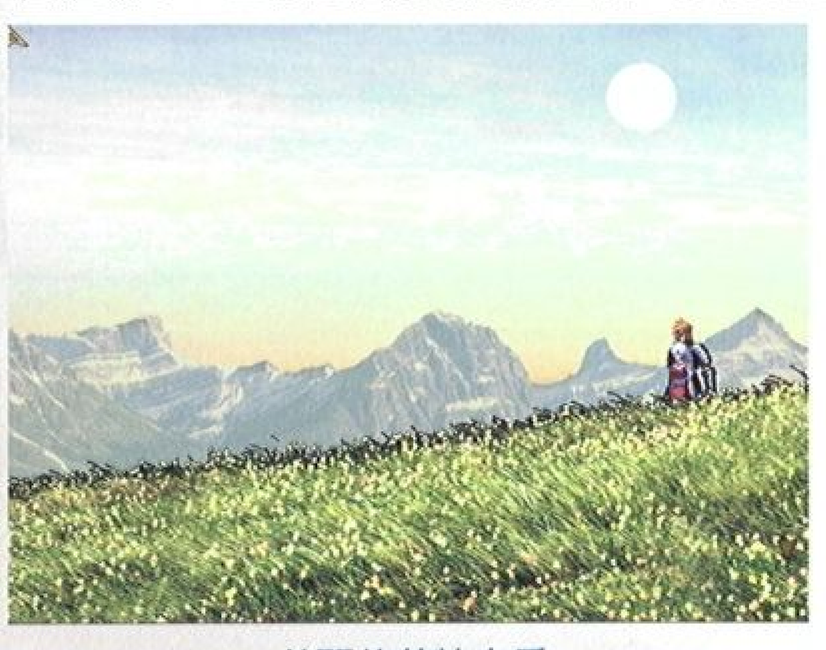
取得「火之牙」的雪麗及修特，隨即乘坐迦莉亞為他們安排的「飛力快車」離開了凡勒城。至於迦莉亞則為羅理路的錯誤負起責任，從此再也沒有她的消息。唉！可憐亦復可悲的凡勒人。



艾特力丘之美

搭載修特和雪麗的「飛力快車」開到了克拉克城，排外心極強的克拉克城人阻止了修特等人進城，大家只好轉往克拉克城附近的雷龍鎮。一進去鎮中，雪麗就接受了鎮長的委託，將一件東西交給「艾特力丘」的某男子，於是二人往東方直走向艾特力丘。

將鎮長委託的東西交給這名農夫之後，他為了答謝，便打算將一些舊裝備送給二人，以方便二人通過東邊的「水源洞窟」。只是這些裝備現在都放在雷龍鎮的雷姐家中，也就是雷龍鎮的宿屋店，修特於是又往雷龍鎮的方向走去。豈料雷姐居然說那些裝備早已還給那名男子，只好再折回艾特力丘，真是整人嘛！



▲美麗的艾特力丘

※在雷龍鎮不妨多買一至二套的防具，柯娜和斐玲的武器也各準備一把，不久後她們就要上場了。



▲雷龍鎮長所託付的東西，就是要交給這棟小屋的主人

雖然艾特力丘的那名男子想起來那些裝備確實是已經拿回來了，但是目前放在後山，因此他建議修特二人留下來體驗一下「艾特力丘之美」，於是修特和雪麗就在艾特力丘住了下來。這幾天，二人終於體認到—平凡就是幸福，但是這種幸福能持續多久呢？



▶ 艾特力丘的幸福生活

與柯娜的重逢

將小屋的男主人所送的東西裝備好之後，離開艾特力丘，修特二人又踏上了東行的旅程。出了水源洞窟再向東走不遠，遇上了克拉克城的城主—特丹，阿布球、阿禮和小雲(記得嗎？太陽島上的人物)也隨後出現，原來阿禮和小雲是特丹的孩子。特丹雖然與奧扉克特同為蟲人，卻還是受到奧扉克特的壓迫，因此特丹決定暗殺奧扉克特。根據情報顯示，奧

克拉克城的蟲人城主

▲修特與特丹城主化敵為友，因為他們共同的敵人是奧扉克特

到風之大寺
出口
滿月清水
蟲酒
神炎溫血
滿月清水
冽水
神炎溫血
聖山清水
聖山清水
代毒藥
神炎溫血
入口

守護者之劍2
攻略·白皮書

扉克特現正在朝露森林之中，於是修特和雪麗在留阿布球家住了一宿，隔日一早便進入朝露森林找尋奧扉克特的蹤跡。

在朝露森林繞了幾圈，終於發現了疑似奧扉克特的黑衣人蹤影，不料這個可疑人物居然是雪麗遍尋不著的柯娜！聽了柯娜讓特丹與奧扉克特自相殘殺的計畫後，



▲柯娜終於出現

雪麗覺得不妥，於是雪麗回阿布球家查看阿禮與小雲的狀況，而修特則和柯娜則進入克拉克城探查狀況。

※在觸發與柯娜重逢事件之前，就將雪麗身上的裝備與奧義卸下，因為此後雪麗便將脫離隊伍。

雪麗挾持事件

修特一進克拉克城就發現情況不對，原來這時奧扉克特已將特丹殺成重傷，並且轉往阿布球的家，而獨自出現的雪麗更成了奧扉克特下手的最佳獵物。雪麗雖然被奧扉克特制伏，但是她身上的「火之牙」卻發揮了保護雪麗的功用，將奧扉克特殺成重傷，然而雪麗也因



▲雪麗危險！

此發現自己就是「伊格麗亞」轉世的祕密！此時出現的柯娜等人將奧扉克特關入克拉克城的牢房中，但是奧扉克特



卻利用風神官一耶路安多德贈與的「線刀」，逃離了牢房，並將修特殺傷。等到眾人發現之時，奧扉克特已經更進一步的挾持了雪麗，逃往「風之大寺」。

過了一段時間後，修特的傷也養好了，修特、柯娜、以及修特的救命恩人一斐玲，一同前往風之大寺找奧扉克特算一算這筆帳。穿過煙霧濛濛的朝露森林，走進陰森的風之大寺，終於在祭壇找到了奧扉克特，這個蟲人之魔的殘暴，已經到了人神共憤的地步，三人立刻與他打了起來，將奧扉克特打敗之後，擁有風之精靈力量的奧扉克特，又立刻消失不見。眾人在遍尋不著雪麗的情況下，推測她應該是



▲風之大寺-封印風神獸靈魂的地方

▲雪麗就是伊格麗亞

被送枉費柏斯神殿祭祀彎月神伊比魯斯，而修特直到這時才知道原來雪麗就是伊格麗亞！

※柯娜和斐玲最好讓她們在朝露森林中升個幾級，否則奧扉克特的高攻擊力，可能不是她們所能承擔下來的。此外柯娜和斐玲雖然一開始便已擁有最强的招式，但是MP不足，因此會消耗HP，這點必須注意。


登上了風之大寺的祭壇

◀殘暴的奧扉克特

守護者之劍 II
GUARDIAN SWORD EGRIA
費柏斯之篇

聖女祭典

三人一路追尋奧扉克特與雪麗到達費柏斯山，還沒有進神殿，就遇上已經獸化的畢卡奇。讓他得到應得的報應後，走進神殿，彎月使徒正在舉行將雪麗，也就是伊格麗亞獻給彎月神的「聖女祭典」！將阻擋在前面的奧扉克特打敗，修特將雪麗救了下來，一路逃至「易世之橋」。為了躲避奧扉克特的追殺，修特將吊橋斬斷，奧扉克特掉落橋下，但是雪麗已經被「線刀」所傷，當二人走至「神木之森」時，雪麗終於去世…

旋即，修特被奧扉克特所召喚的蟲暴所傷，掉入「水之都」，再度與柯娜二女會合。為了逃出水之都，三人找到水之都的老大一龐老大，向他探詢逃離該地的可能辦法，龐老大以三人必須幫他除去霸佔水之神殿的怪物，作為交換的條件。完成這個任務之後，回去找龐老大，據他所說，由於過幾天還要再舉辦一次「聖女祭典」，彎月使徒將在水之神殿前的廣場選拔一些武士，只要獲選，就可以離開水之都了。

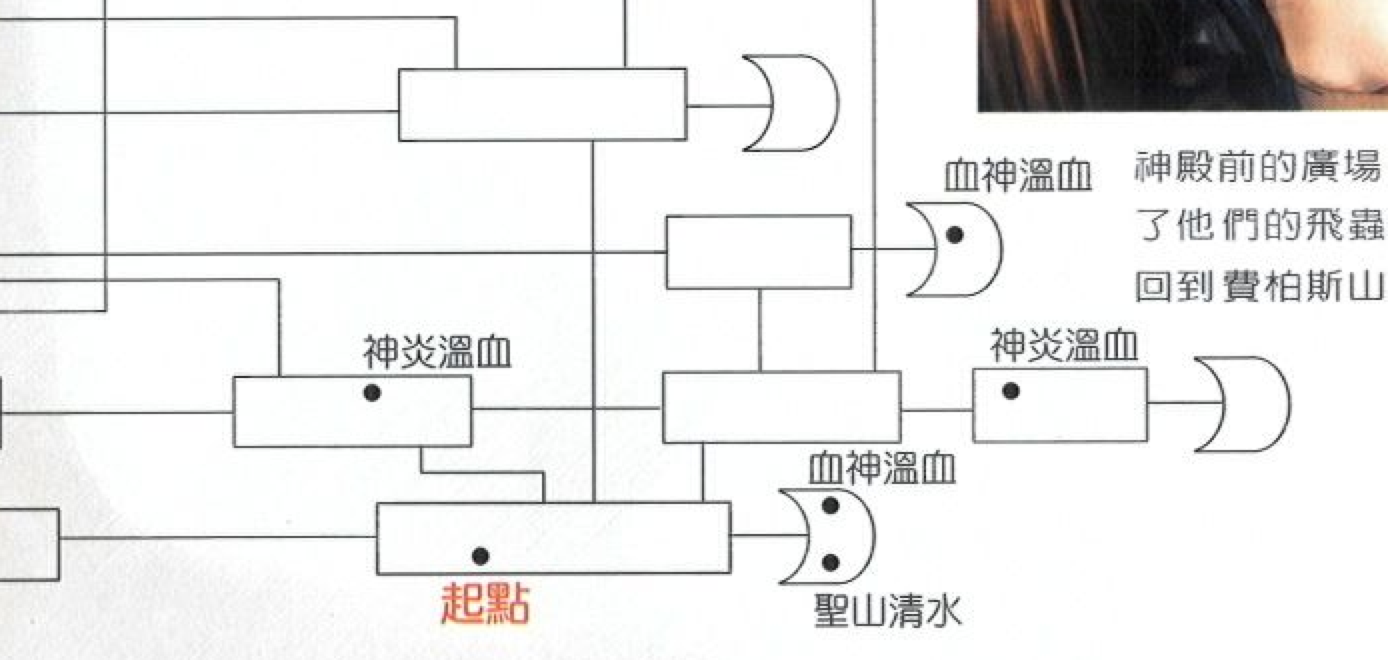

聖女祭典


不如幫我龐老大除去霸佔水之神殿那怪物

▲龐老大提出的條件

費柏斯神殿

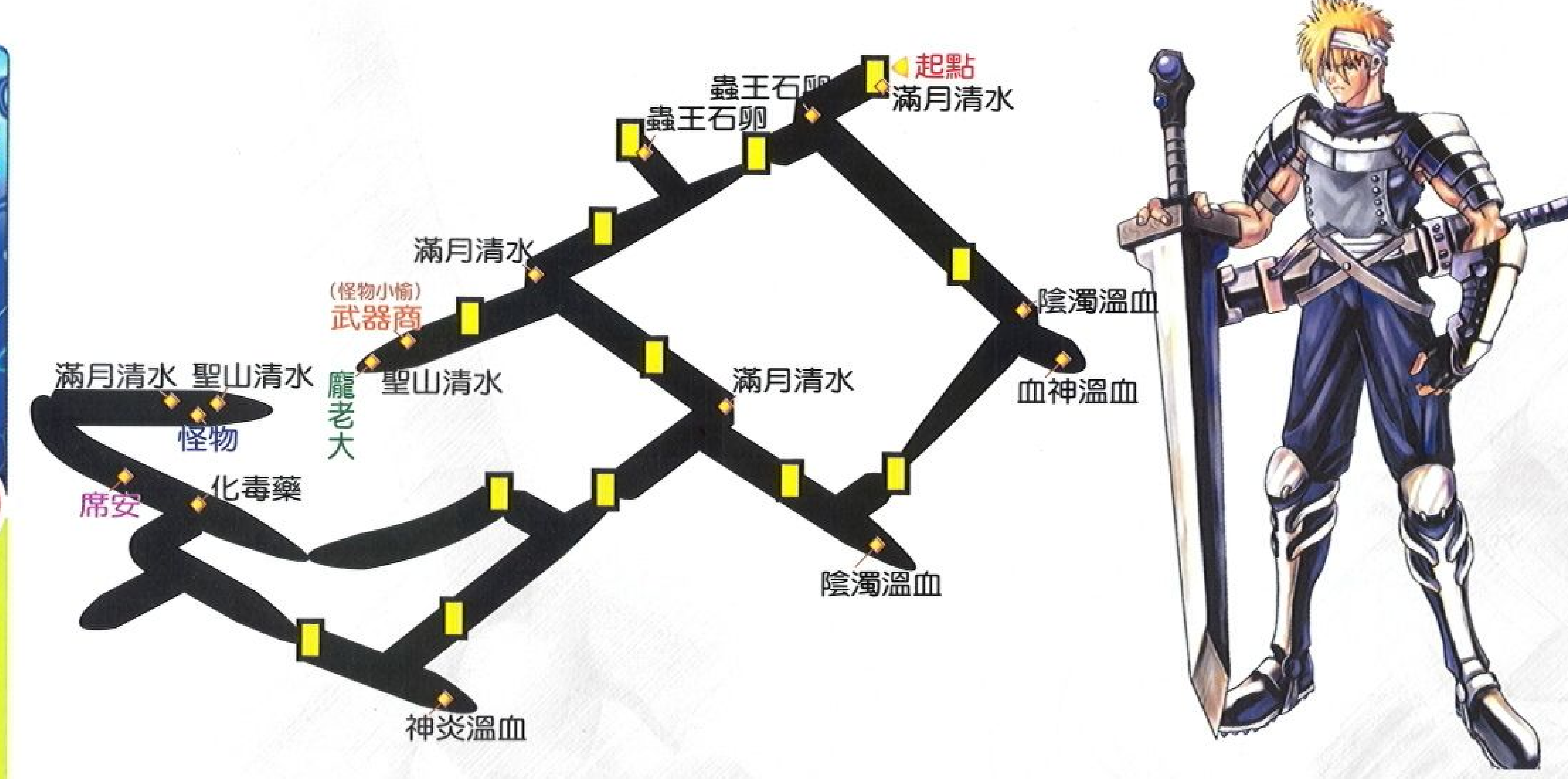
終點
血神溫血
蟲王石卵
神炎溫血
化毒藥
滿月清水
神炎溫血
蟲酒
起點
滿月清水
神炎溫血
聖山清水
接
城樓（畢卡奇（化魔））
奧扉克特



轉世的雪麗?!

「聖女祭典」？雪麗都死了還能舉辦什麼祭典？但據斐玲所說，使徒們可能利用之前從雪麗身上取得的血液，造出了一個新的伊格麗亞轉世品。為了不讓伊格麗亞的記憶被喚起，甚至掩蓋過了雪麗的記憶，修特立刻前往水之神殿前的廣場，將率領蟲兵前來的使徒一席安打敗。搶了他們的飛蟲回到費柏斯山


他們創造了一個新的伊格麗亞轉世品



前。與此同時，梅羅鎮的大地神官—阿爾巴也朝著費柏斯山而來。

※在水之都並不會遇見小嘍囉，因此盡量將這裡的道具搜括一空，再向龐老大身旁的商人好好補給一番，以應付接下來的硬戰。


使徒席安率蟲兵下水之都

再度回到費柏斯山的三人，一入山就與奧扉克特展開第三次的交手，憤怒的修

▲使徒席安

▶終於取得回地面的交通工具了

乘上搶來的飛蟲，飛出水之都…

特終於親手將奧扉克特這個惡魔送回姥姥家去了。進到神殿中，雪麗的記憶已經藉由另一個軀體復活了，修特本想趁此時將雪麗救出，但被阿爾巴所阻止。修特等人一直等到伊格麗亞的記憶也甦醒了之後才下手救人，雖然使徒—培麗恩親自阻擋修特等人的行動，但是修特還是將她打敗，將雪麗救出。不對，救出的人並不是雪麗，而是伊格麗亞！藉由四月牙之力甦醒的伊格麗亞，似乎完全將雪麗的記憶從腦海中抹去一般，不認得眾人，只記得自己的任務。修特的阻攔與告白，雖然也喚起了伊格麗亞的今世化身—雪麗的記憶，但是天性仁慈的伊格麗亞，卻沒有忘記拯救魯美大陸的使命，終究還是前往費柏斯山頂去繼續她那生生世世，不斷封印彎月神的宿命…


可恨，為什麼你們像採不死的蟑螂？

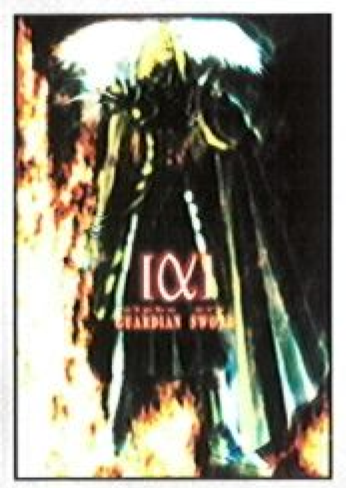


走過漫長的費柏斯山道，在山巔見到了最後一名有能力阻止伊格麗亞宿命之路的人—耶路安多德，或說是彎月神的化身。將最後的阻力剷除之後，伊格麗亞，一步一步的走向「守護者之劍」，一步一步的走向命運安排！忽然，修特衝向前去抱住了雪麗，不讓她繼續幻化成


深埋於費柏斯山的守護者之劍已經呈現流質的狀態



「守護者之劍」，也因此與阿爾巴打了起來，獲勝後的修特帶走了雪麗。彎月神伊比魯斯的「易世之旅」終於展開……

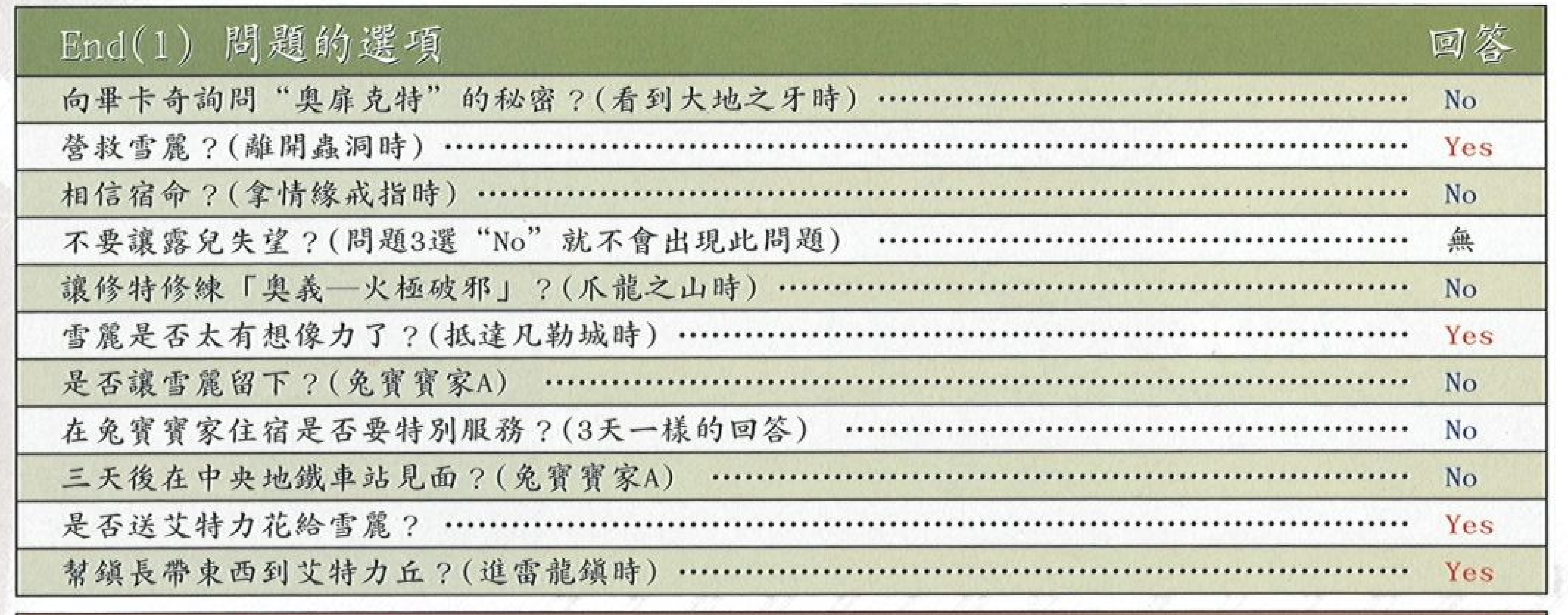






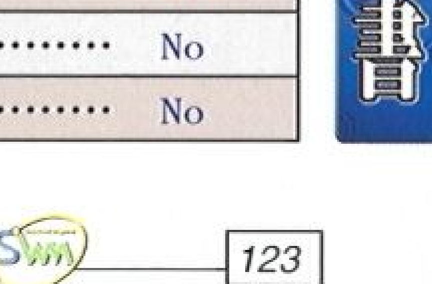
當玩家第一次完成本遊戲時，一些細心的玩家可能會發現結局畫面出現了End(1)或是End(2)的字樣，因此到處探詢怎樣可以玩到第二個結局！其實，不論玩家怎麼玩「守護者之劍2」這款遊戲，遊戲的過程都是一樣的，結局的差異，也只在結局畫面的不同而已。筆者玩了二次，遊戲中面對各個問題所作出的不同回答，導引出列出二個結局畫面，底下就是筆者的選擇，給各位玩家做個參考。





End(1) 問題的選項	回答
向畢卡奇詢問“奧扉克特”的秘密？(看到大地之牙時)	No
營救雪麗？(離開蟲洞時)	Yes
相信宿命？(拿情緣戒指時)	No
不要讓露兒失望？(問題3選“No”就不會出現此問題)	無
讓修特修練「奧義—火極破邪」？(爪龍之山時)	No
雪麗是否太有想像力了？(抵達凡勒城時)	Yes
是否讓雪麗留下？(兔寶寶家A)	No
在兔寶寶家住宿是否要特別服務？(3天一樣的回答)	No
三天後在中央地鐵車站見面？(兔寶寶家A)	No
是否送艾特力花給雪麗？	Yes
幫鎮長帶東西到艾特力丘？(進雷龍鎮時)	Yes

End(2) 問題的選項	回答
向畢卡奇詢問“奧扉克特”的秘密？(看到大地之牙時)	Yes
營救雪麗？(離開蟲洞時)	No
相信宿命？(拿情緣戒指時)	Yes
不要讓露兒失望？(問題3選“No”就不會出現此問題)	Yes
讓修特修練「奧義—火極破邪」？(爪龍之山時)	Yes
雪麗是否太有想像力了？(抵達凡勒城時)	No
是否讓雪麗留下？(兔寶寶家A)	Yes
在兔寶寶家住宿是否要特別服務？(3天一樣的回答)	Yes
三天後在中央地鐵車站見面？(兔寶寶家A)	Yes
是否送艾特力花給雪麗？	No
幫鎮長帶東西到艾特力丘？(進雷龍鎮時)	No



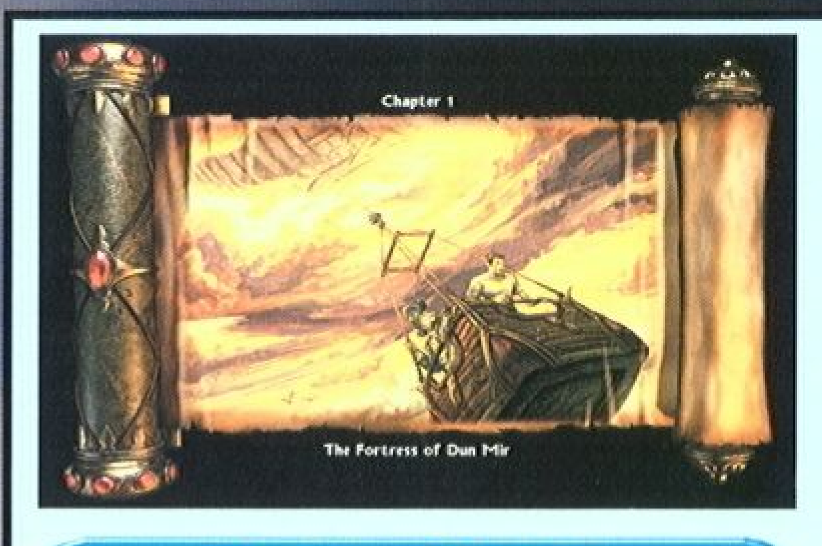
救世傳說 超詳盡地圖攻略 上

由於本遊戲的過關內容頗為複雜，故以較詳盡的地圖攻略形式製作，以地圖為主、文字圖片解說為輔的方式來刊登；另由於三個人物的過關方式在某些地方有重疊，所以本攻略將以戰士為主，其餘兩人的攻略重覆之處則請參考戰士篇。

本期先刊出最主要的戰士篇，其餘兩篇將在下期刊登，希望各位讀者能夠注意。

ALEX 過關時數 180 小時

壹 戰士篇



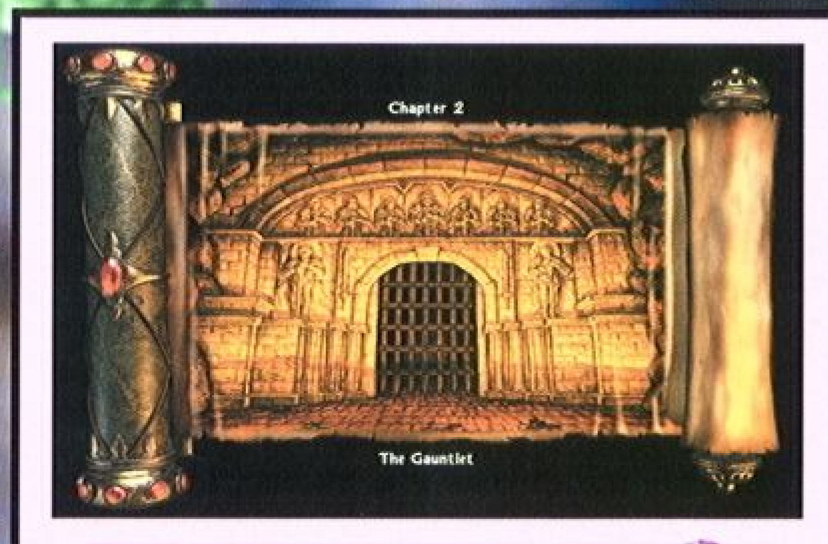
Dun Mir

A：飛艇船長囑咐前往Dun Mir找學會進行試煉，它會剔除不適任的新進會員。(任務01：Locate the Ganutlet Dun Mir.) 船長後方的木桶有蝙蝠卷軸、蘋果×2。擁有任何卷軸可以提昇對該類怪物的攻擊與防禦力。

B：密室內箱子有7金幣，地上有3金幣。熔岩石橋前有商人販售普通防具，在商人後方的木桶有蘋果，推開巨石可發現密室，內有蜘蛛，地上有15金幣。位於商人下方的另一個密室內則有防具。



C：Dun Mir入口(任務01結束)，進村子後即有村民遭受巫術的侵害，幸有戰士出面解圍。



The Gauntlet 1

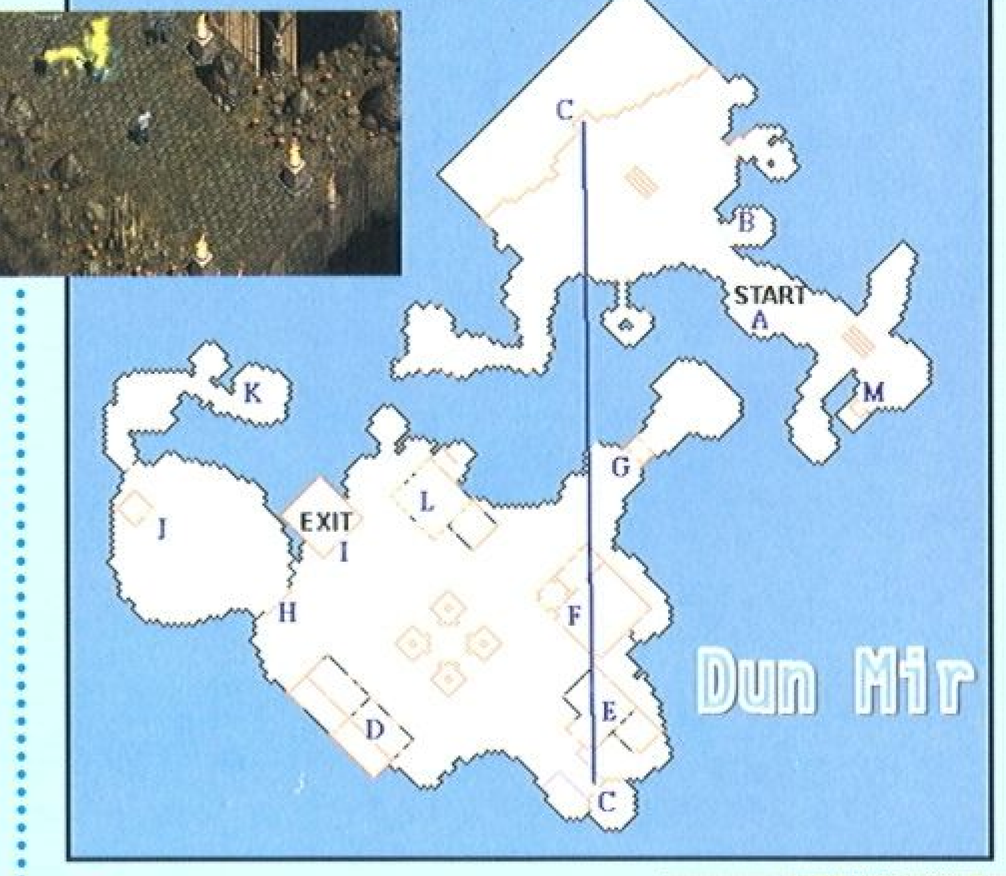
A：進入後見到Horrendous，先是冷嘲熱諷一番，接著催促入內贏取榮譽，或者是自取恥辱。(任務05：Surrive the Gauntlet.)

B：試煉場入口，通過幾處無傷大雅的陷阱即可進入。

C：見過Bennett之後，等待前一位試煉者誤中陷阱後再快跑通過，往前衝過一條有刺刀石柱的走道到另一室內。

D：扳動拉桿打開角落密室會跑出二隻蜘蛛，密室箱子有25金幣。

第1章 The Fortress of Dun Mir



D：屋內箱中有25　金幣，內室箱中有30金幣。另一間內室的木桶有蘋果×2，箱內有15金幣；另一內室的四個木箱有蘋果酒×2、食物。

E：商店內室中有一堆木桶，計有蘋果×2、10金幣、防具。

F：酒店大廳的木桶有10金幣，客房內的木桶則有蘋果×3、25金幣。

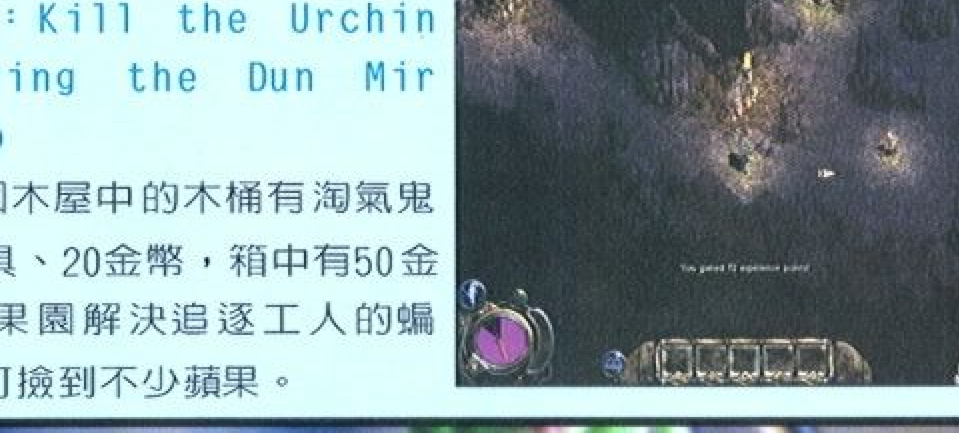
G：Fortress of Horrendous入口。警衛表示，唯有被認可的戰士才能進入。

H：鐵柵門需用Ruby Key，旁邊有回復水井。

I：Gauntlet入口，軍官表示，如果想參與認可比賽，必須先獲得正式保證人的推薦。（任務02：Find someone to sponsor you for The Gauntlet.）

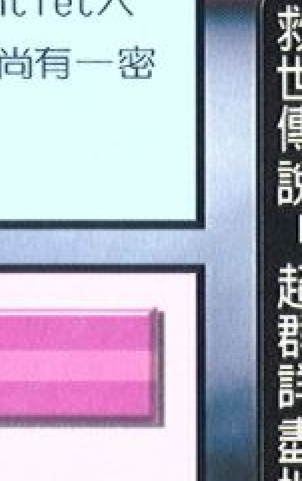
Gearhart隨後出現表示，如果能幫他一個忙，他將樂於擔任保證人（任務02結束）。他的家族在Dun Mir以種植蘋果維生，但有隻邪惡的淘氣鬼跑進果園附近的洞裡，因此激怒了洞裡棲息的蝙蝠，如今還攻擊進入果園的工人。若能殺了這隻淘氣鬼，他將會在請願書上簽字作保，並給了一把Ruby Key以打開果園鐵柵門。





（任務03：Kill the Urchin terrorizing the Dun Mir Orchard.）

J：果園木屋中的木桶有淘氣鬼卷軸、防具、20金幣，箱中有50金幣。進入果園解決追逐工人的蝙蝠，地上可撿到不少蘋果。



K：洞內殺死不少蝙蝠，往裡再解決行動敏捷的淘氣鬼（任務03結束），箱中計有95金幣。（任務04：Locate Gearhart in the Machinery.）

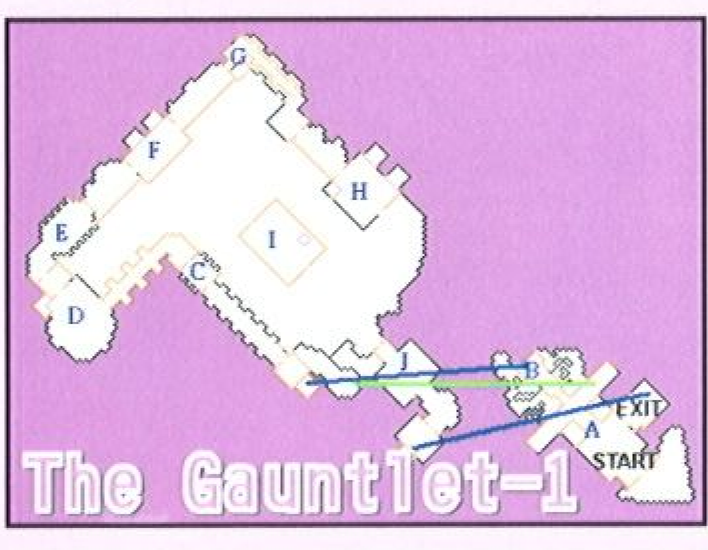


L：機械房內找到Gearhart，得到簽字作保的請願書（任務04結束），拿到Gauntlet入口向軍官出示即可進入。機械房北邊尚有一密室，內有45金幣。

M：Village of Ix的入口。



第2章 The Gauntlet



E：成列的火柱似波浪向前推移，只須待火浪移開時，一鼓作氣跑過即可。

F：扳動拉桿打開二處密室，出現二隻淘氣鬼。下方密室地上有食物，箱中是30金幣；上方密室地上有蘋果×2，木桶有食物。

G：轉角處有火球射出，先鑽入下方的鐵柵門內走道，往前撿拾蘋果、生命劑，然後在火球射出後瞬間向另一端狂奔，可先不理會另一邊鐵柵內的蜘蛛，否則極容易遭火球射中。到達另一端安全角落，三只木桶計有蘋果×2、食物。

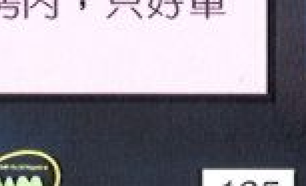
H：室內的六個木桶可找到5金幣、食物×2，扳動拉桿打開三處密室，同時出現三隻淘氣鬼。密室內木桶有蘋果，箱中則有35金幣。

I：沿著建物外圍的地面到此，長方形木箱有50金幣、解毒劑、蘋果×3。扳動拉桿會使鐵籠內的綠巨魔現身，殺死牠才能打開南邊的出口。

J：室內有移動的刺刀和巨石陷阱，在巨石往南移後，利用刺刀緊縮的空隙快跑並躲過巨石的推擠即可。往前進入明亮的房間，箱中取得綠巨魔卷軸、100金幣。由此可走回入口處，總算取得戰士頭銜（任務05結束）。

走出建物時，得到Quarter Master祝賀，並表示試煉進行時，快速升降機無端卡住，而將Gearhart困在地下主電力室。Horrendous極為擔心，必須立即深入地底拯救。（任務06：Rescue Gearhart from the Sewers of Dun Mir.）

跟著Quarter Master進入機械房，打開北邊的柵門後，依指示站上維修用的升降機直達地下水道，由那兒可抵主電力室。先行進入後，連維修用的升降機也告故障，而將Quarter Master留在機械房內，只好單獨行動了。



The Gauntlet 2

The Gauntlet-2



A：入口，只進不出。

B：此地有蜘蛛，地上有生命劑。



C：附近有二隻蜘蛛，地上有20金幣。北邊走道盡頭有密室，箱中有防具。

D：木桶中有蜘蛛卷軸、蘋果、解毒劑。扳動拉桿使走道盡頭的三個刺刀石柱移動，向北移開時，往南走入有升降機的房間，但石柱移開後會出現蜘蛛。

E：室內木桶有水蛭卷軸、蘋果×2。扳動拉桿使三個刺刀石柱移動，往前途中有水蛭。走道中有凹槽可供藏身，設法越過石柱即可往前行進。

F：室內有二隻水蛭，往下在洞內殺死三隻蜘蛛，箱中有25金幣。再往東有一密道，內有30金幣。往北的走道中有拉桿可移開石柱。

G：此地有蜘蛛和水蛭，木桶有蘋果×2，箱中有30金幣、生命劑。再由升降機到下一層。

H：殺了二隻蝙蝠後，在北邊的箱中取得20金幣。往西進入柵門，扳動牆上拉桿使石柱向走道中間靠攏，利用短暫的空隙鑽進北邊密道中。

I：室內箱子有防具，之後穿牆而出即回到走道上。此牆是單向作用的，只能由內往外穿出。

J：轉角走道中有隻毒蠍，角落的箱子有解毒劑。



K：Gearhart被困在此，因遇到不少怪物，所以將自己反鎖在主電力室。交給一把Silver Key，可由別處繞進另一道鎖住的鐵柵門。

L：使用Silver Key進入，入口有二隻蜘蛛，往前的走道中有毒蠍，轉角的箱子有另一把Silver Key、生命劑。

M：走道上方的箱子有22金幣，下方室內箱中有28金幣。再往前的上方箱子有20金幣，下方室內的箱子有25金幣。轉角處的箱中有生命劑、解毒劑，走道中有蜘蛛。往下越過鐵柵門即見到Gearhart。

N：鐵柵旁的木桶有蘋果×3。Gearhart欲以快速升降機回至地面，但北面牆的二只紅色按鈕必須同時壓住才能啟動。二人得分別按住其中之一，升降機才能恢復運轉。

升上地面機械房內，遇上守候的Quarter Master，由此行動獲證明為火之戰士（任務06結束）。



A：在Dun Mir入口會見船長，告知此地有麻煩，要前往Ix找市長Theogrin，因他請求支援以解決當地最近大量出現的殘暴生物。船長給予金錢往商店採買，當即刻上路。

（任務07：Go to Mayor Theogrin in the Village of Ix.）往前殺死綠巨魔之後要遠離屍體，牠死後噴出的毒霧極易造成中毒。木桶中有解毒劑。



B：洞內有四隻蜘蛛，地上有防具、14金幣。

C：此地有蝙蝠、蜘蛛、水蛭、



抵達時見到市長Theogrin，謂小惡鬼潛進市長官邸偷走印信，有位戰士追殺這些害人的小東西而進入公墓，但迄未返回，請前往東邊墓地找回印信；待事成後再回來找他，他會待在鎮內屋子裡（任務07結束）。（任務08：Retrieve the Mayor's scepter from the Urchins.）

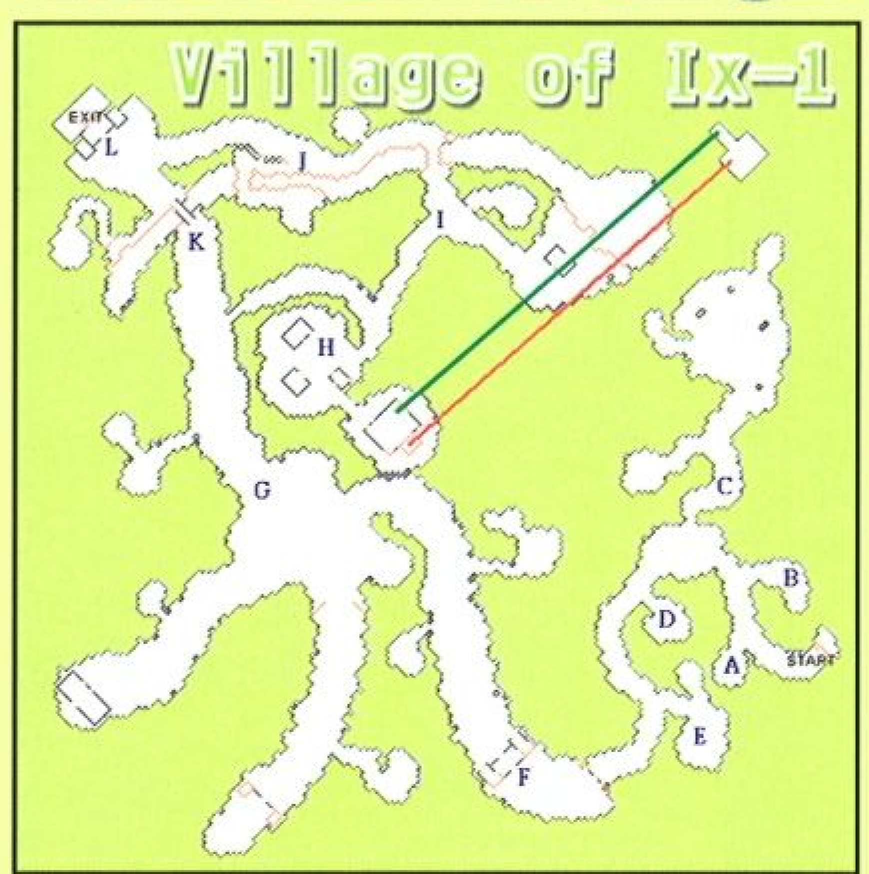
A：左方第一間屋內的木桶有解毒劑。第二間屋內的箱子有15金幣，屋後的木桶有蘋果×2。第三



第3章 Trouble in Ix



Field of Valor 1



綠巨魔，左上方的洞穴盡頭有密室，箱中有防具。北面盡頭的箱內是46金幣，而往左下方的洞穴裡則有綠巨魔，三只木桶有生命劑、蘑菇。

D：殺死三隻綠巨魔後，木桶內有蘑菇×2、蘋果×2。

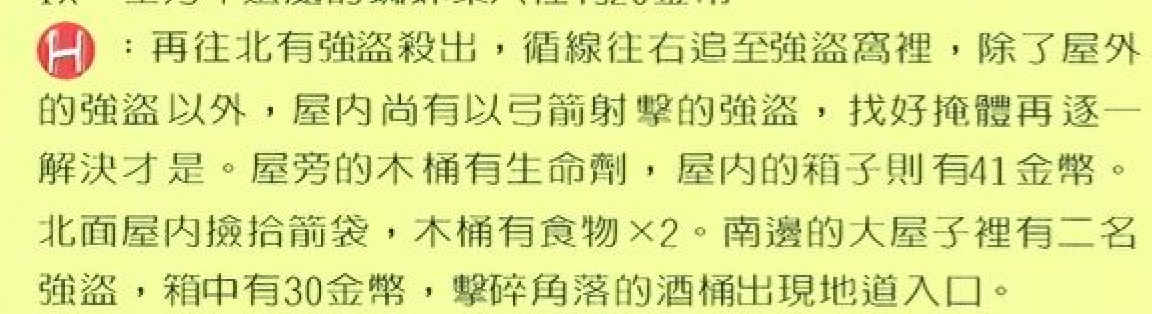
E：殺死四隻綠巨魔，地上有21金幣，木桶內有蘑菇。

F：進村關卡。往前走時，左方樹林會冒出強盜，強盜窩裡的木桶有蘋果×2，箱內是21金幣。右方林中則有二隻野狼，林內找到29金幣。

G：村外小市集，往北到Village of Ix，往南到Galava Castle，往西則是Mana Mines。採買之後往北進入Ix，左方不遠處的蜘蛛巢穴裡有20金幣。



H：再往北有強盜殺出，循線往右追至強盜窩裡，除了屋外的強盜以外，屋內尚有以弓箭射擊的強盜，找好掩體再逐一解決才是。屋旁的木桶有生命劑，屋內的箱子則有41金幣。北面屋內撿拾箭袋，木桶有食物×2。南邊的大屋子裡有二名強盜，箱中有30金幣，擊碎角落的酒桶出現地道入口。



地道內的箱子有60金幣，木箱裡藏有武器。地道內的兩名強盜死後留有17金幣和箭袋，之後乘升降機可回強盜屋內。

I：進入後往南的屋外有三名強盜，死後得箭袋、武器，進入屋內時會有強盜追入。對面的洞穴有蝙蝠，洞內箱子有22金幣。

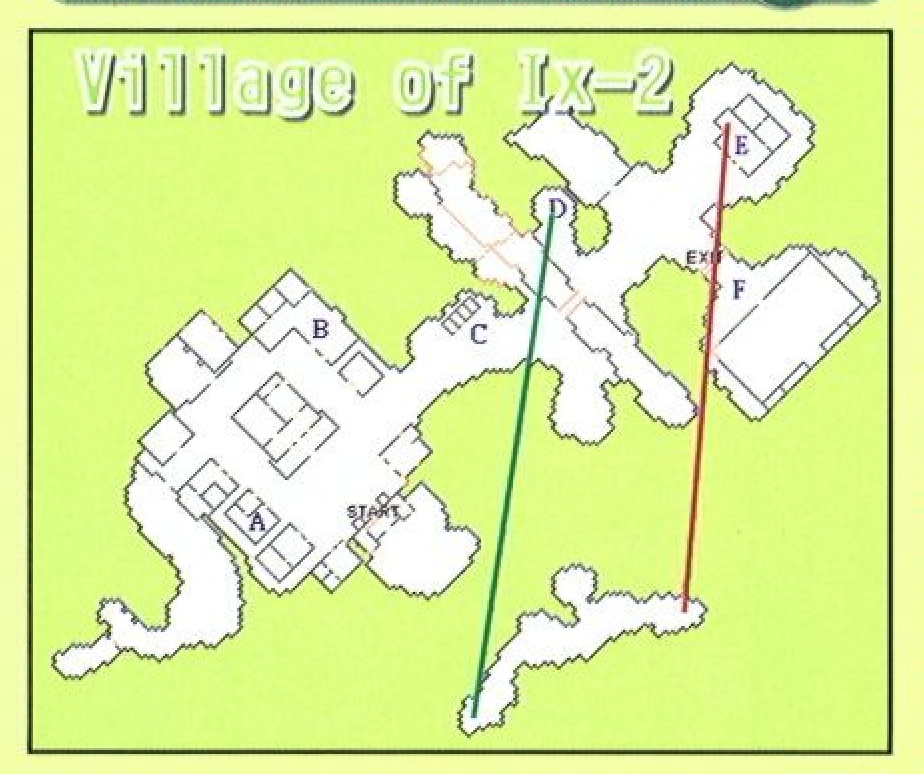


J：野狼竄出的洞內有食物×3。

K：若是由此前進的話，在西南方的河岸盡頭有一洞穴，內有三隻野狼，而盡頭的箱子則有35金幣。

L：前往魔法領域的鐵柵門，連警衛都知道是市長請來，而由Horrendous推薦的火之戰士。

Field of Valor 2



屋內的木桶有5金幣、蘋果。第四間屋內的箱子有7金幣，屋後地上有蘋果。

B：旅館大廳的木桶有蘋果×2，第一間客房箱中有護具，第二間客房箱子有13金幣，第三間客房箱子有5金幣。

C：有位Henrick專施魅惑術於野狼，如以200金幣代價可買隻野狼跟在身邊一起行動，還會協助攻擊敵人。



D：推開巨石出現地洞，掉入底層遇上老鼠、青蛙、蜘蛛，洞內地上有20金幣，由另一端升降機可回到地面。

E：升至屋內後，往內在房間的箱中取得30金幣、Ruby Key和護具。使用Ruby Key打開大門走出。



F：墳地的入口。



Field of Valor 3





A：此地有不少小惡鬼作怪，在走道盡頭右方木屋中的木桶有生命劑。

B：屋中升降機可往底層。

C：抵達底層即遭受攻擊，北邊的鐵柵門需用Gold Key，先往右方的走道行進。

D：木桶內有蘋果×2，往前途中有一大群小惡鬼。

E：內有毒蠍，木桶有食物、蘑菇。

F：木桶內共有35金幣。

G：木桶內有飛鏢。

H：木桶內有解毒劑，箱中有生命劑。

I：木桶內有13金幣。

J：此地有毒蠍、小惡鬼。北邊的的洞裡箱子有Sapphire Key；南邊洞裡的木桶則有蘋果×3。

K：木桶中有食物，箱中有生命劑。

L：木桶中有蘋果×2。

M：使用Sapphire Key進入，五只箱子計有武器、140金幣。

N：地上有地洞會掉入底層，掉入時會遭大批小惡鬼惡整。西北角落的箱中有生命劑。

O：木桶內有食物。

P：木桶內有生命劑、蘋果×2。

Q：下方洞內木桶有食物；上方洞內木桶有蘋果×2。

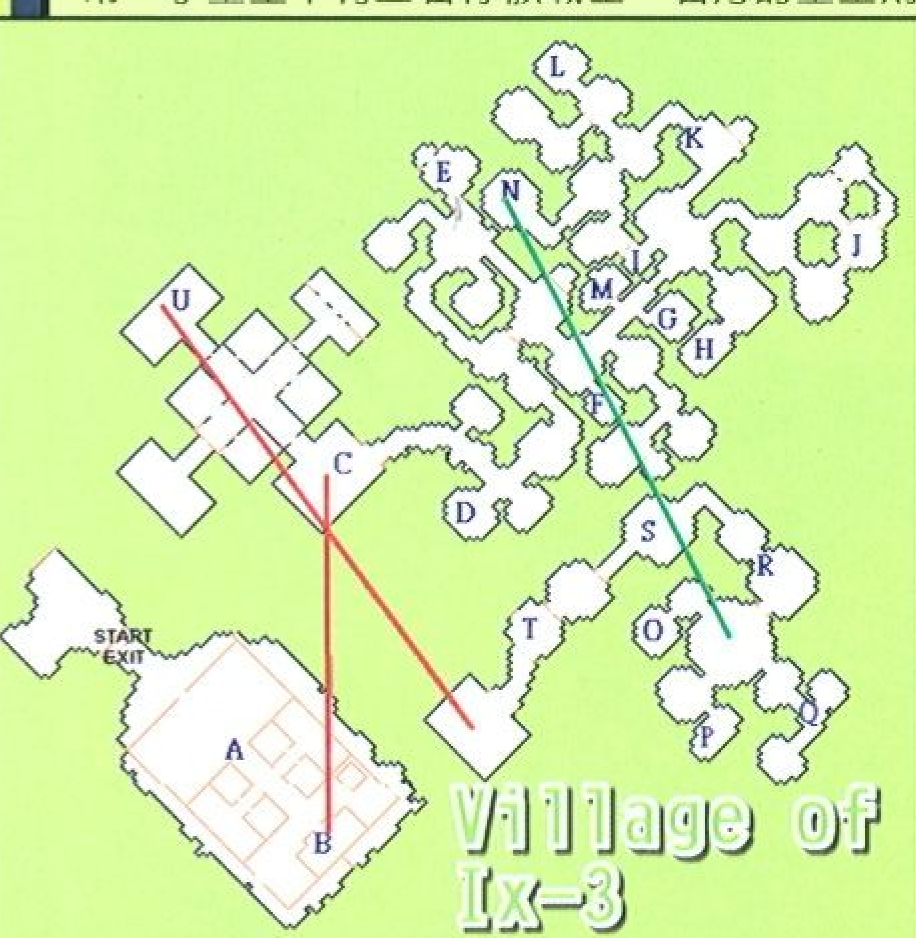
R：木桶中有食物，左方的三只箱子各有Ruby Key、89金幣、Mayor Theogrin's Scepter。

S：木桶堆中可找到蘑菇、蘋果×2、22金幣、生命劑，往下方的閘門後方有二隻毒蠍。

T：使用Ruby Key打開閘門，見到市長所提的戰士Kalen，看來是不行了。戰士死後，下方的牆壁被撞開並跑出三名骨骸戰士，必須以火系法術或武器攻擊才能使牠們真正的「銷魂蝕骨」，否則過段時間還會復生。穿過鑿穿的牆壁到另一房間尚有一名還魂屍，接著由升降機回到上層。

U：升至上層時會遭四名骨骸戰士圍殺，往前到左方的墓室有21金幣，小墓室中有二名骨骸戰士。右方的墓室則有三名骨骸戰士，柵門後方地上有Gold Key，用它打開墳場的柵門後，由C搭升降機回地面。

一路回到鎮長家中送還印信（任務08結束），提醒先採買後再到村口見船長。船長等在村口言，發生了這麼多奇異的事，感覺有人在背後操縱。必須趕往Field of Valor，因有一堆幽靈在作怪並傷害過往行人。





A：船長指出墓穴入口所在，此行需查明Hecubah是否真在該地出現。並提醒地窖多有陷阱，且有不少盜墓賊出沒。（任務09：Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah's presence.）商人後方的木桶有蘋果，墓穴內的石棺有生命劑，由升降機深入墓穴底層。

B：棺木中有27金幣，另有蝙蝠和還魂屍。



A：木桶有蘋果×2，牆壁後的骨骸堆中有75金幣，棺木有名骨骸戰士。

B：棺木內有解毒劑、10金幣，牆後可找出25金幣。

C：棺木中有生命劑、骨骸戰士。

D：棺木內有武器。

E：石棺內有骨骸戰士，箱中有飛鏢、生命劑。角落的地板有一地洞，殺死骨骸戰士後，由升降機回上層。

F：二具棺木中共有148金幣。

G：牆後有二名骨骸戰士，棺木內有蘋果×3。

H：下方的墓室棺內有生命劑、20金幣；上方墓室棺內則有四名骨骸戰士、75金幣。

I：左方墓室的棺中有17金幣；右方的墓室棺木則有幽靈、骨骸戰士，牆後有50金幣。

J：上方墓室牆後有二名骨骸戰士，木桶內共有75金幣、蘋果×3；下方墓室棺內則有骨骸戰士。

K：上方墓室棺內有骨骸戰士，牆後有250金幣；下方墓室棺中則有蜘蛛。

第4章 Beneath the Field of Valor

Field of Valor 1

C：棺木中有18金幣，另有二名還魂屍，上方密室內的棺木有42金幣。

D：兩具棺木共有40金幣。

E：棺木中有29金幣。

F：墓室裡有蜘蛛，棺中有17金幣。墓穴正中的柱子藏有防具。

G：墓室裡有幽靈、蝙蝠，棺中有24金幣。

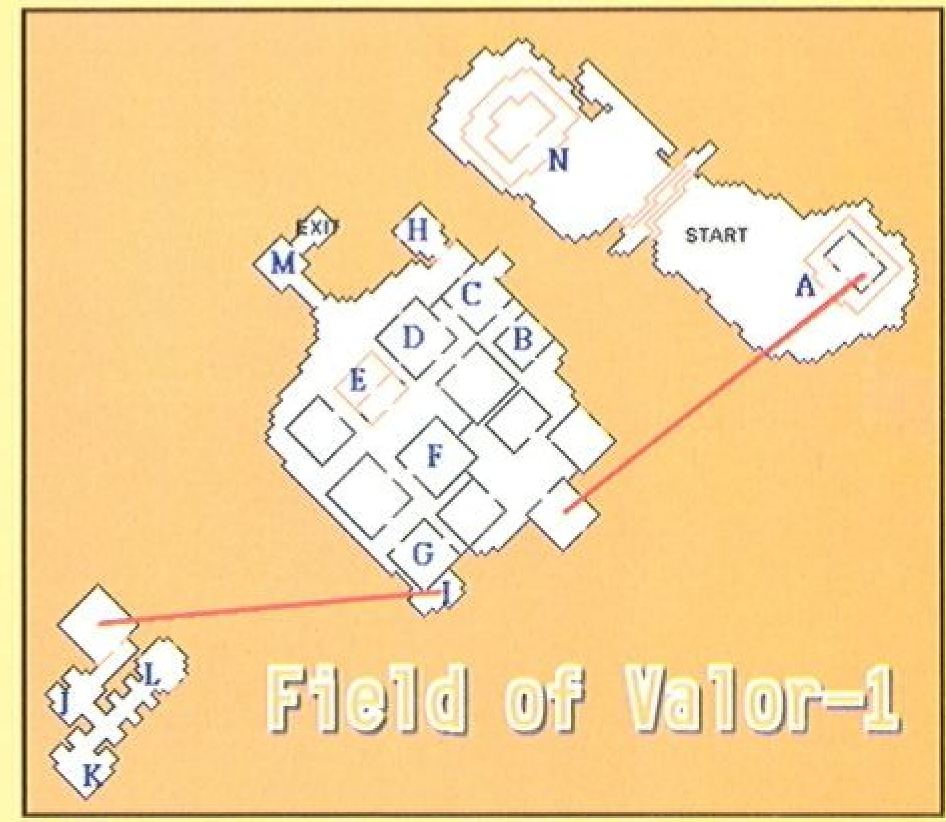
H：密室內的棺木有護具、50金幣。

I：地洞可往另一處地窖。

J：棺木內有26金幣。

K：棺木內有生命劑。

L：走道中有刺刀石柱陷阱，另一端的蜘蛛和幽靈不必動手就會被壓擠而死。越過石柱到盡頭棺木取得75金幣之後，循原路回到上層。



M：棺木內有21金幣，北邊的墓室地板有一地洞，由此掉入下一層。

N：地下墳場的出口。

Field of Valor 2



L：墓穴入口前的棺木有蘋果，東邊的棺木有解毒劑，北邊的棺木有防具。

M：地板上有紫色正方形的踏板會觸發由天而降的巨拳陷阱，三具棺木中有飛鏢。左方的走道中有按鈕可打開棺木上方的柵門，房間裡的箱子有100金幣，但有一群骨骸戰士；將牠們引至巨拳陷阱才好收拾。右方墓室棺內有蘋果×3、18金幣，接著由棺木後方的柵門爬上階梯到上一層。

N：室內見到Hecubah正以法術讓死屍復活，但結果好像有點出錯。旁邊的一名巫師警覺到有闖入者，Hecubah乃留下巫師對付，自己先走了。解決巫師之後，由北邊盡頭的地洞跳入下一層（任務09結束）。（任務10：Find a way to escape from the Tomb of Valor.）

O：左方箱子有生命劑；右方箱子有武器。

P：五具棺木有還魂屍、20金幣。往南左方墓室棺內有魂魂屍，右方墓室棺內有飛鏢、生命劑，牆後有30金幣。

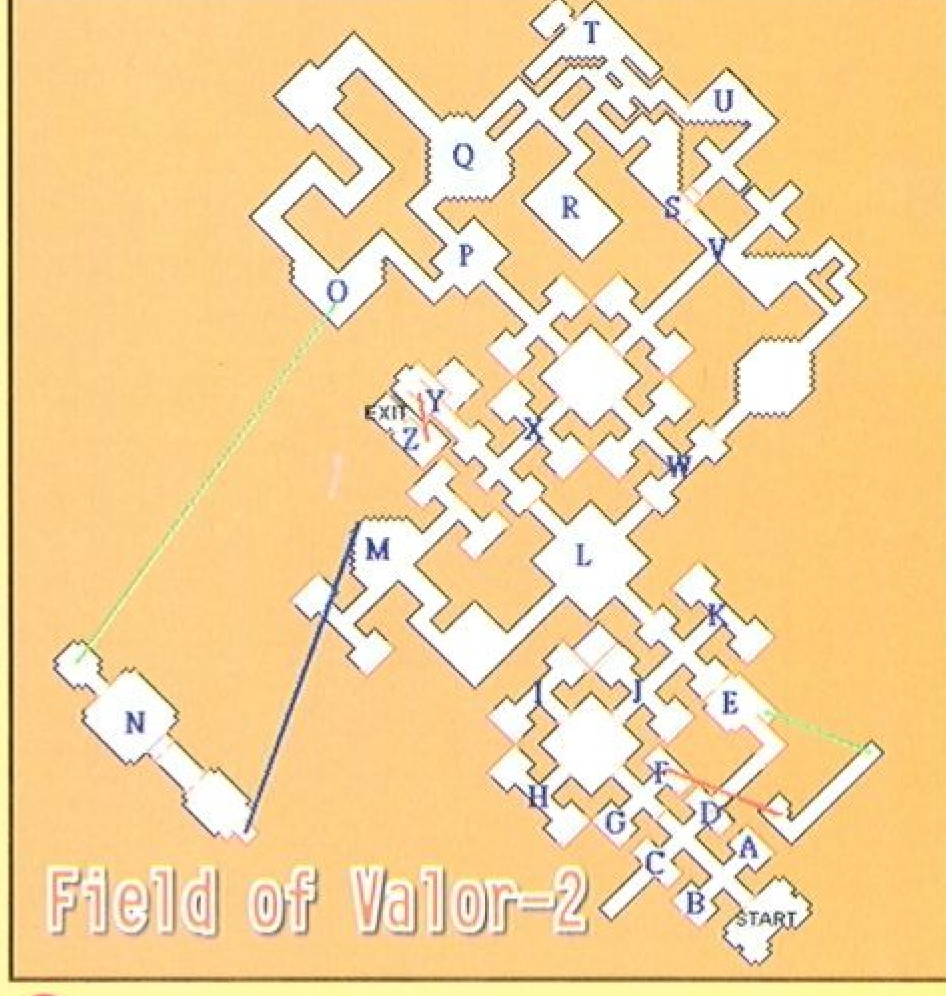
Q：室內的棺木有骨骸戰士、46金幣。

R：墓室內有十二具棺木，中間地板有巨拳陷阱踏板，可將怪物引至此地解決。棺木內計有蘋果×4、護具、食物、飛鏢，並有還魂屍和骨骸戰士。

S：隔著柵門可撿拾Silver Key。

T：此地有蜘蛛、魂魂屍，左右兩邊的棺木共有50金幣，北邊的密室內木桶有食物×2、40金幣。

U：以Silver Key進入閘門，內有蜘蛛、骨骸戰士，繞至盡頭的棺木有二名還魂屍，地上則有一把Gold Key，可以打開位於S下方的鐵閘門。



V：位於左上方的墓室棺內有還魂屍、飛鏢，牆後有75金幣。下方墓室的棺木則有蘋果、三名還魂屍。位於右邊的三具棺木有幽靈、還魂屍、護具。

W：左下方墓室內棺木有飛鏢；右下方墓室內棺木則有生命劑。左上方墓室內棺木有解毒劑；右上方墓室內棺木則有蘋果×2。

X：右上方的棺木有還魂屍、幽靈；右下方的棺木有還魂屍；左下方的棺木有生命劑。

Y：左右兩條走道夾著一座升降機，但需先越過火球到北邊才能碰觸牆上按鈕以關閉火球，由此升降機可達底層的出口。在右邊走道底處有一密室，箱中有100金幣。



Z：此地有蝙蝠，地洞所在的墓室內棺木有飛鏢。



Field of Valor 3

A：進入後跑出一名棘手的吸血戰士，死後可以得其所有裝備，而藏身的墓穴內棺木則有120金幣。

B：此地有蝙蝠，棺中有生命劑。左上方墓室的棺內有34金幣，再往前的墓室中央二具棺木則共有78金幣。往前途中都會遇上蜘蛛、蝙蝠。

C：地板有長條型機關踏板會觸使牆上射出暗器，小心跳過即可避免。而在入口右方則有密室，內有蜘蛛，棺中則有50金幣。



D：中間的棺木有32金幣，左右地板上都有飛鏢，再往北的棺木內則有生命劑。

E：左方的棺木有22金幣；右方的棺木有27金幣。往北再轉右時的走道中有巨拳踏板，旁邊的棺木有生命劑。

F：循著細窄且顏色較突出的走道到對面才能安全取得Ruby Key。

G：快跑過兩處巨拳踏板後，前方室內有三名骨骸戰士，再往東的走道有陷阱，緊貼著牆面行進即可。往北的墓穴裡有群蜘蛛，棺中則有防具。



H：右方墓室內棺木有防具。左方墓穴一進入時會遇上一大群還魂屍，而四具棺木中解毒劑、生命劑和二名還魂屍。下方密室內棺中有52金幣。

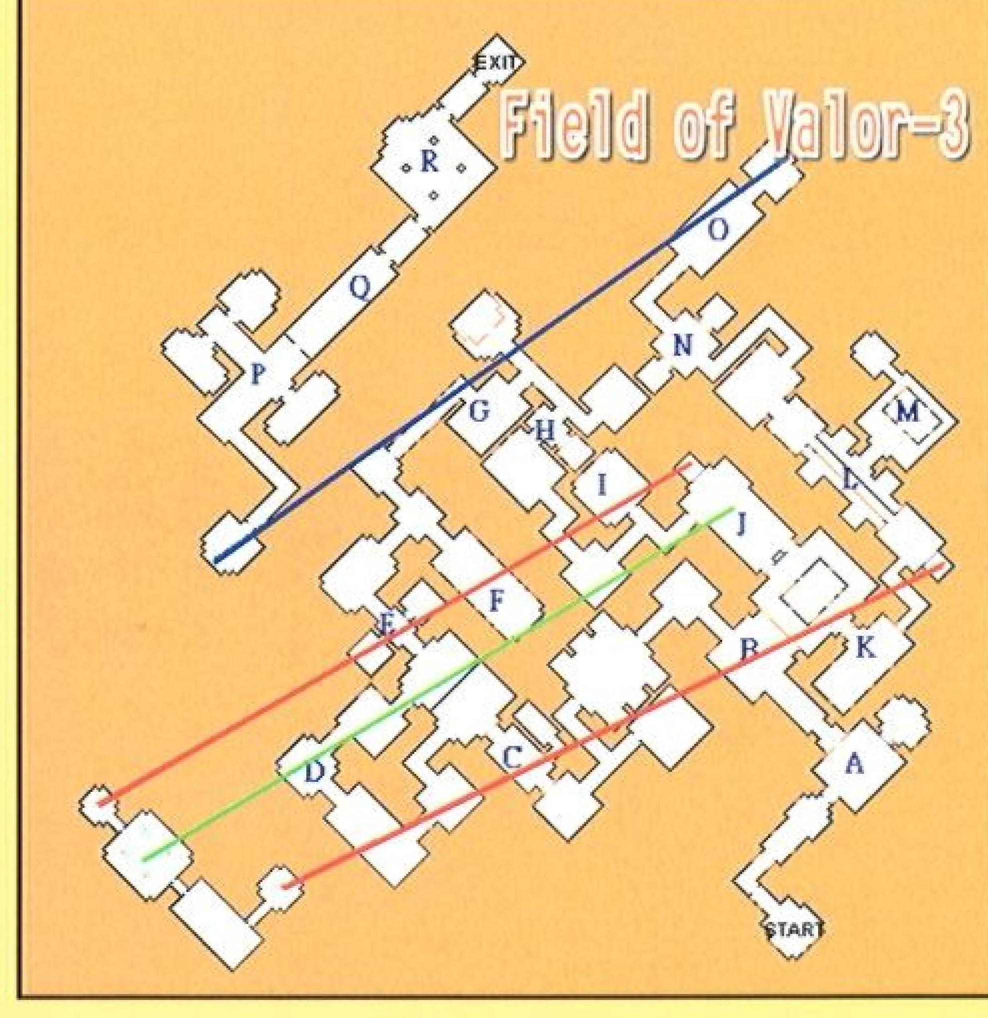
I：墓室內有多名還魂屍和骨骸戰士，棺內有48金幣。

J：室內地板會塌陷而掉入底層，掉入時立遭骨骸戰士攻擊。底層的北邊和南邊各有升降機可以回到上層不同的區域，唯前進的路線應由南邊的升降機回上層，再往西進入另一墓室。



K：西邊盡頭的棺木有38金幣，北邊墓室內的二具棺木共有61金幣，由此方向跳上懸空的防具所在的地板才能取得。

L：走道中有鐵柵隔著棺木，往北殺了蜘蛛和骨骸戰士後，由北邊的鐵柵門反向進入柵欄內，沿途可取得左方棺木內的解毒劑、41金幣，和右方棺木內的33金幣。



M：墓室內的棺中有武器，箱中則是生命劑，而左後方密室內的棺木也有56金幣。

N：此地有骨骸戰士、幽靈、還魂屍，右方的棺木有41金幣。

O：跳過顏色較淡的機關踏板以避免刺刀石柱的剿壓，盡頭的二具棺木共有101金幣，再由階梯到下一層。

P：棺木中有46金幣，再往前則有幽靈和還魂屍。南邊的墓室內棺木有飛鏢，北邊墓室內 棺木則有58金幣和生命劑。

R：走道中有火柱，靠緊牆壁走過會減少一些失血。或者跳躍而過也行，安全後最好先調息一番再向前。

Q：北面牆邊有三具石棺，靠近時會出現一名吸血巫師，實力相當強悍，解決後可以接收所有裝備，可惜派不上用場，但出售可有不錯的價錢。三具石棺內有生命劑、136金幣。巫師死後，東北邊的出口才會打開，由升降機一路走出墓穴（任務10結束）。



第5章 Ogre Raid at the Hamlet of Brin

Hamlet of Brin 1

船長迎面而來，另有一名女子Ingrid，謂有居住在北方的食人魔大舉襲擊Brin，並俘虜了大批少女，Ingrid的妹妹Glynda也在其中，特來請求拯救。船長擔心少女沒有太多時間，必須趕在食人魔吃了她們之前設法救出。（任務11：Rescue Glynda and the women of Brin held captive in Grok Torr.）

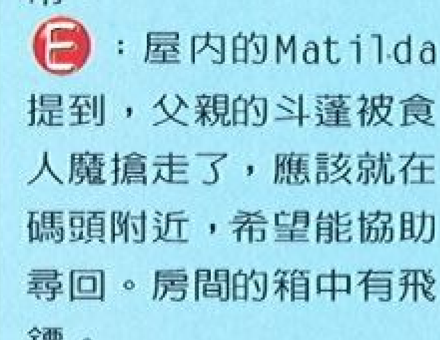


A：墳地出口，屋後木桶有蘋果，木桶後方有一密室，內有蜘蛛和幽靈，地上則有護具和10金幣。

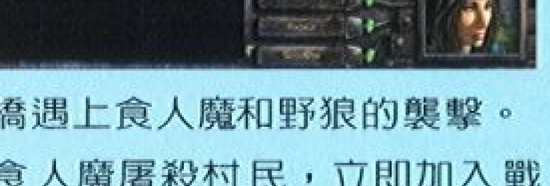
B：密室內有大灰熊，地上可撿拾防具、10金幣。

C：橋頭警衛表示北方村子正遭受大批食人魔攻擊，過了橋遇上食人魔和野狼的襲擊。

D：進入村子正遭逢食人魔屠殺村民，立即加入戰局協助村民反擊。村口左方房間的箱子有45金幣；右方房間的箱子則有12金幣。



E：屋內的Matilda提到，父親的斗篷被食人魔搶走了，應該就在碼頭附近，希望能協助尋回。房間的箱中有飛鏢。



F：蔬果園中的木桶有食物、蘋果。

G：內室箱中有50金幣，大門前的火苗需以水桶澆熄。

H：旅館屋後的木桶有解毒劑、生命劑。

I：商人旁邊的木桶有食物。

J：大廳木桶內有食物，院子的箱內有生命劑。

K：隔著門拿取屋內地板的Gold Key，進屋後在箱子取得護具。

L：內室箱中有飛鏢，屋外有口回復水井。

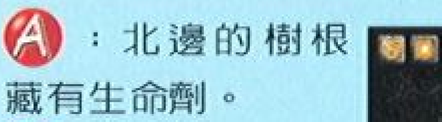
M：碼頭邊殺死食人魔取回Matilda's Cloak，帶回E還給Matilda，得贈250金幣。另一條木橋上的木桶有食物。



N：途中遇二名食人魔，木桶有食物×4、蘋果×3，再由盡頭走出。







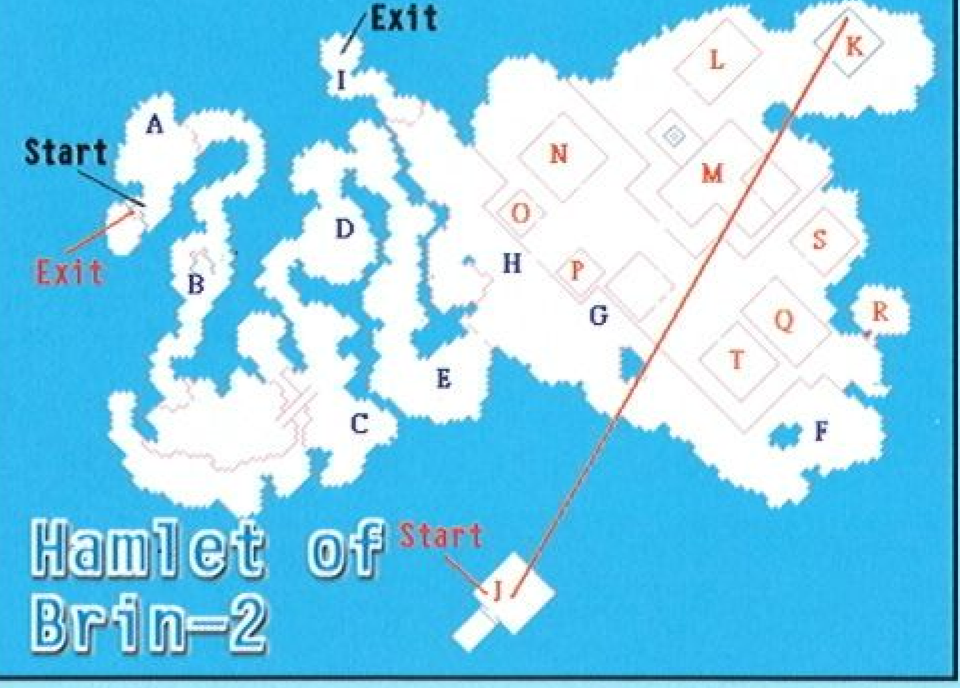
Hamlet of Brin 2

A：北邊的樹根藏有生命劑。



B：這是一條洞內通道，內有蝙蝠、蜘蛛。

C：過了木橋在此遇上食人魔，進入沼澤區後，布袋中有125金幣、防具，木桶則有食物。



D：樹根裡有解毒劑，木桶前方有炸藥桶，以遠程武器引爆可取得食物。往前在轉角的布袋內有食物。



E：此地有六名食人魔駐守，木桶有食物、蘋果。

F：這個方向有蝙蝠、野狼，樹叢中有生命劑。

G：沿著食人魔巢穴外圍到此，樹根有食物、解毒劑。

H：寨門無法進入，但隔著柵欄可收拾不少裡頭的食人魔。寨門對面地上有食物，轉角的沼澤裡有隻野狼，樹根則有蘋果酒、食物、蘋果。

I：洞內有解毒劑，由地洞進入地下巢穴。



攻略·白皮書

救世傳說

Hamlet of Brin 3

A：地上有33金幣，但有一群蝙蝠，外加蜘蛛、水蛭。

B：洞內躲著大黑熊，地上有護具、78金幣，箱裡有生命劑。

C：沿途殺死水蛭、蜘蛛後，在此取得蘑菇。

D：遇上二隻大黑熊，地上有防具、46金幣。

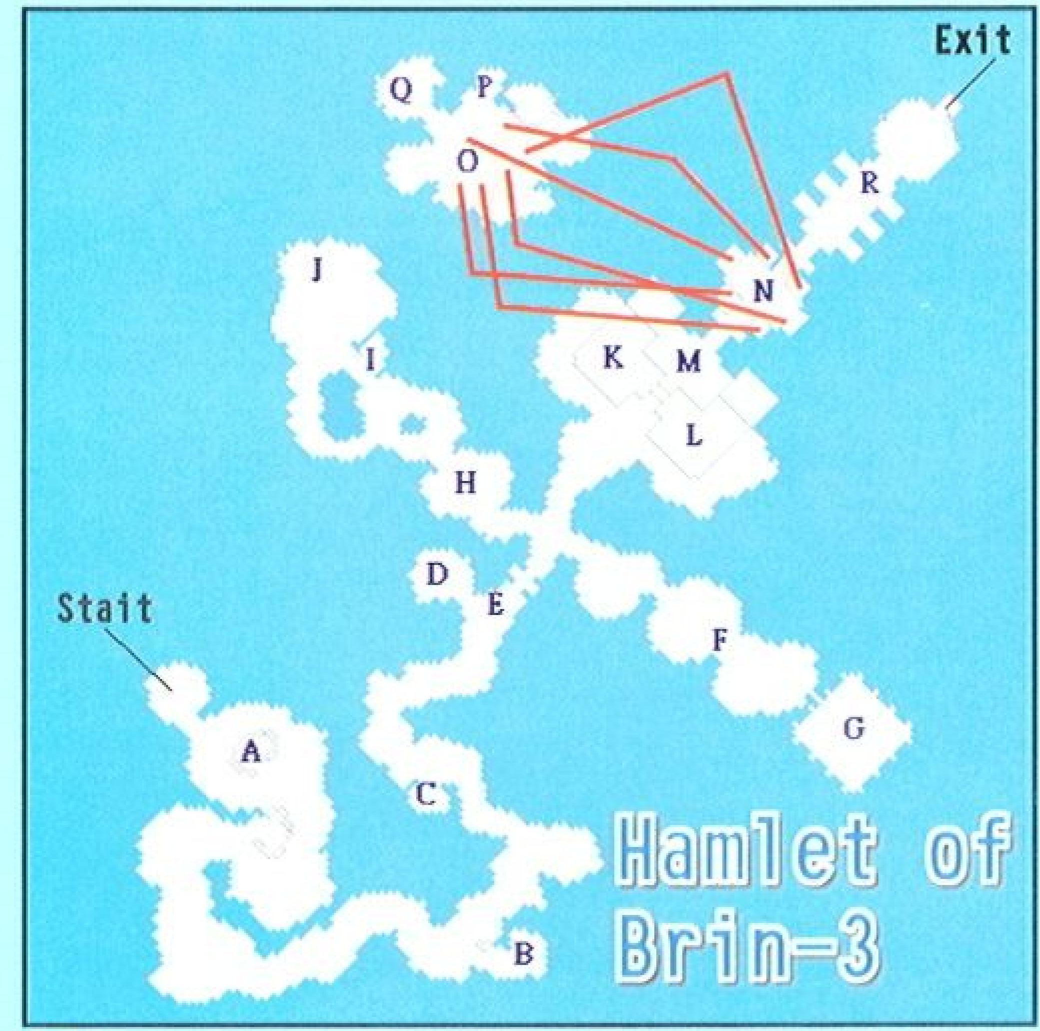
E：開關可打開東邊通道。



F：此地有四隻蝙蝠、三名食人魔，木桶中有蘋果×2，地上則有食物×2。

G：洞內四周有規則性移動的刺刀石柱往中間壓擠，中間地板上有食人魔卷軸，快速往右下以腳步碰觸讓它移位，之後可由移動的石柱將之拖往外圍，如此可在受傷最輕的情況下拾得。而東邊的角落則尚有生命劑。





I：解決毒蠍後，在木桶中可找到食物，往前途中尚有蝙蝠。

J：密室內藏有三隻毒蠍，內有解毒劑、75金幣。

K：此地有三隻毒蠍，木桶中有食物×2、蘋果×2。北邊的箱子裡則有防具，木桶內也有護具。

L：繞至屋旁進入屋內殺了三名食人魔，內有開關可打開寨門的第一道鐵柵。地上有食物2；木桶有蘋果；木箱藏有蜘蛛；布袋則有61金幣。

M：室內有二名食人魔，地上有食物×3，木桶也有食物，另有開關可打開寨門的第二道鐵柵。

N：左右兩間房內各有二名食人魔，木桶有食物×2、飛鏢、57金幣。

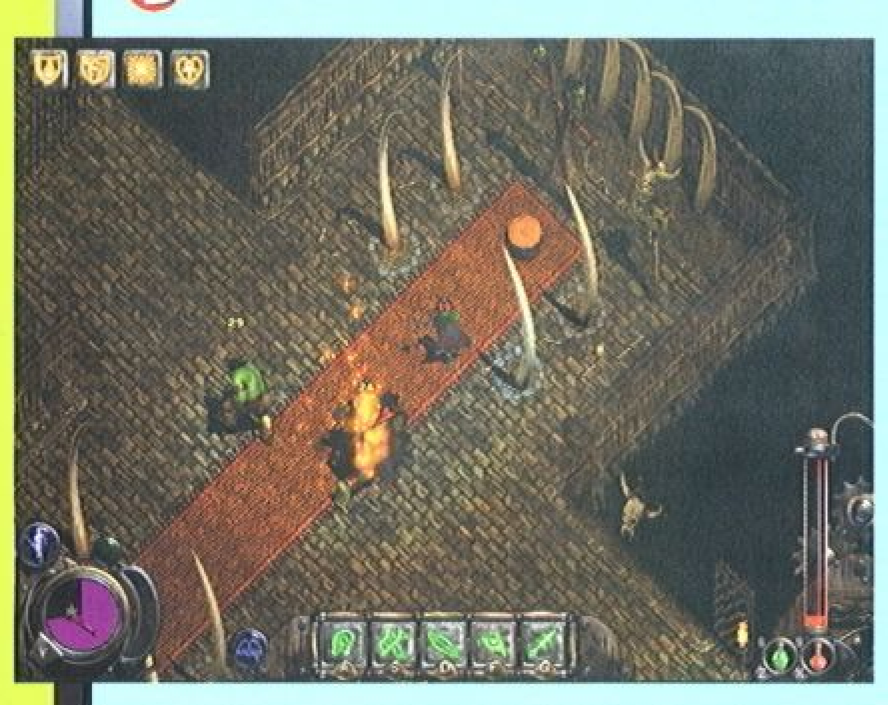
O：一進入後，前後的通道會被巨石封住，室內的六名食人魔會群起攻之，而後在室內發現有六座升降機，俱起動手，所以必須先跑出屋外，以空間換取勝機。最好先解決一干手下之後，再集中火力對付Ogre Lord。屋中左上方鐵欄內可拿到Sapphire Key，這可打開屋前的鐵柵門，而內室地上則有43金幣，布袋有蘋果×3、蘋果酒，箱中則有203金幣、武器。

Hamlet of Brin 2

J：地上有食物×2，搭升降機可到上層食人族屋內。

K：升至地面已到了食人魔寨內，房裡有二名食人魔，屋外另有野狼會聞聲而入，而屋外的木桶則有生命劑。

L：屋外木桶有生命劑、食物，屋內有二名食人魔，布袋裡有蘋果酒。



M：屋中見到Ogre Lord，牠不是很強悍，但可怕的是連同手下一

N：屋內有二名食人魔，木桶有蘋果、食物；屋外木桶藏有蜘蛛、蘑菇。



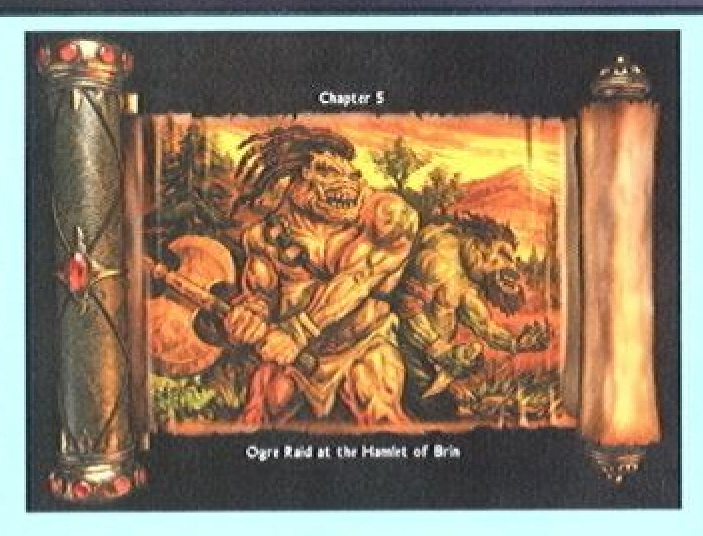
O：屋外有二名食人魔；屋內木桶有食物，開關則能打開寨門。

P：屋內木桶藏有防具，箱中則有生命劑。

Q：屋中有食人魔，木桶有蘋果×3、飛鏢。

R：密室內有大黑熊，箱子裡有防具、生命劑。





都下降到同一處底層。

P：一到底層即遭四名食人魔攻擊，地上有食物×3；布袋計有食物×2、蘋果×3、46金幣，牆邊有一開關可移開上層出入口的巨石。

Q：地上有護具。

R：內有二名食人魔，地上有蘋果酒，木桶有蘋果酒×2，布袋有45金幣。

H：走道中有一開關可解開兩旁的六個牢籠門鎖，門內分別有飛鏢、毒蠍、大黑熊、小惡鬼、121金幣，穿過盡頭的門可到達Hamlet of Brin-2的J。





S：屋中有食人魔，木桶內有蘋果×2、食物；屋外木桶則有生命劑。

T：牢籠，開關位在對面屋子的外牆上，裡頭找到Glynda，接著要將五名女孩安全帶回A處。

船長顯然很感欣慰(任務11結束)，Ingrid也致贈500金幣。

第6章 The Halberd of Horrendous

Horrendous 1

船長了解到果真是Hecubah在此現身，必須趕在她有任何進一步行動之前，先研擬好對策。

(任務12：Battle your way to the Fortress and help defendit against the Undead.)

A：途中遇見臨死的Bauer，死後留下防具。往前到Dun Mir之間，沿路都有還魂屍、骨骸戰士、巫師的攻擊。



B：一進入後遇見Rolfs和一名夥伴，強調要護衛Horrendous，絕不能讓Hecubah奪走他的法戟。二人解決一群還魂屍之後，會協助一同行動。

C：此地會遭遇大批敵人，有還魂屍、骨骸戰士、巫師，戰後得到一堆裝備可變賣。

D：右下方房間的箱子有25金幣，右上方房間箱子有25金幣；左上方房間箱子有15金幣，左下方房間箱子有食物×2、蘋果酒×2。

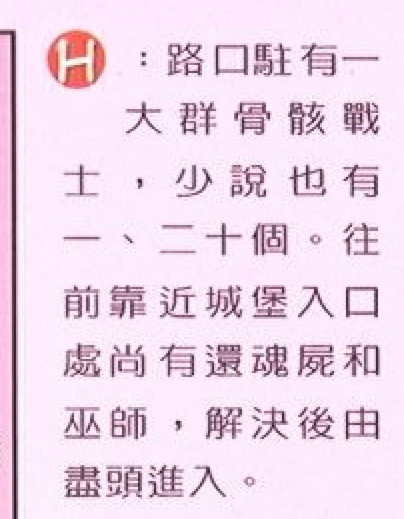
E：果園裡有很多蘋果，小屋中的箱子有生命劑，木桶則有20金幣、蘋果×2。

F：洞內也有還魂屍和骨骸戰士，箱裡有77金幣、飛鏢，地上則有40金幣。

G：旅館裡有三名骨骸戰士，左下方客房的木桶有25金幣；左上方客房的木桶有蘋果×3。



H：路口駐有一大群骨骸戰士，少說也有一、二十個。往前靠近城堡入口處尚有還魂屍和巫師，解決後由盡頭進入。







Horrendous 2

A：遇見Mallory和Rogan，二人會加入行動。

B：一路殺至此遇見David，途中有不少還魂屍、骨骸戰士。David會加入，由此過橋進入城堡較容易。

C：屋內有Taylor會伸出援手，他就站在入口牆後。



D：屋內木桶中有蘋果、食物×2，門外有一口回復水井。

E：碰見Khanh加入行動，門口的開關可移開另一端入口走道中的巨石。若由此方向進入城堡，外頭也有開關可控制巨石。

F：屋後遇到Baxa加入。

G：往地下層的階梯。

H：走道中的開關可打開所有的牢籠，一干夥伴會應聲進入牢籠屠殺怪物。

I：屋中木桶和木箱有生命劑×2、護具、25金幣、蘋果。

J：往上一層的階梯。

K：箱子裡有生命劑。

L：二只箱中共有53金幣。

M：箱中有Ruby Key。

N：使用Ruby Key進入，箱中有24金幣。

O：箱子裡有生命劑、84金幣、Sapphire Key。

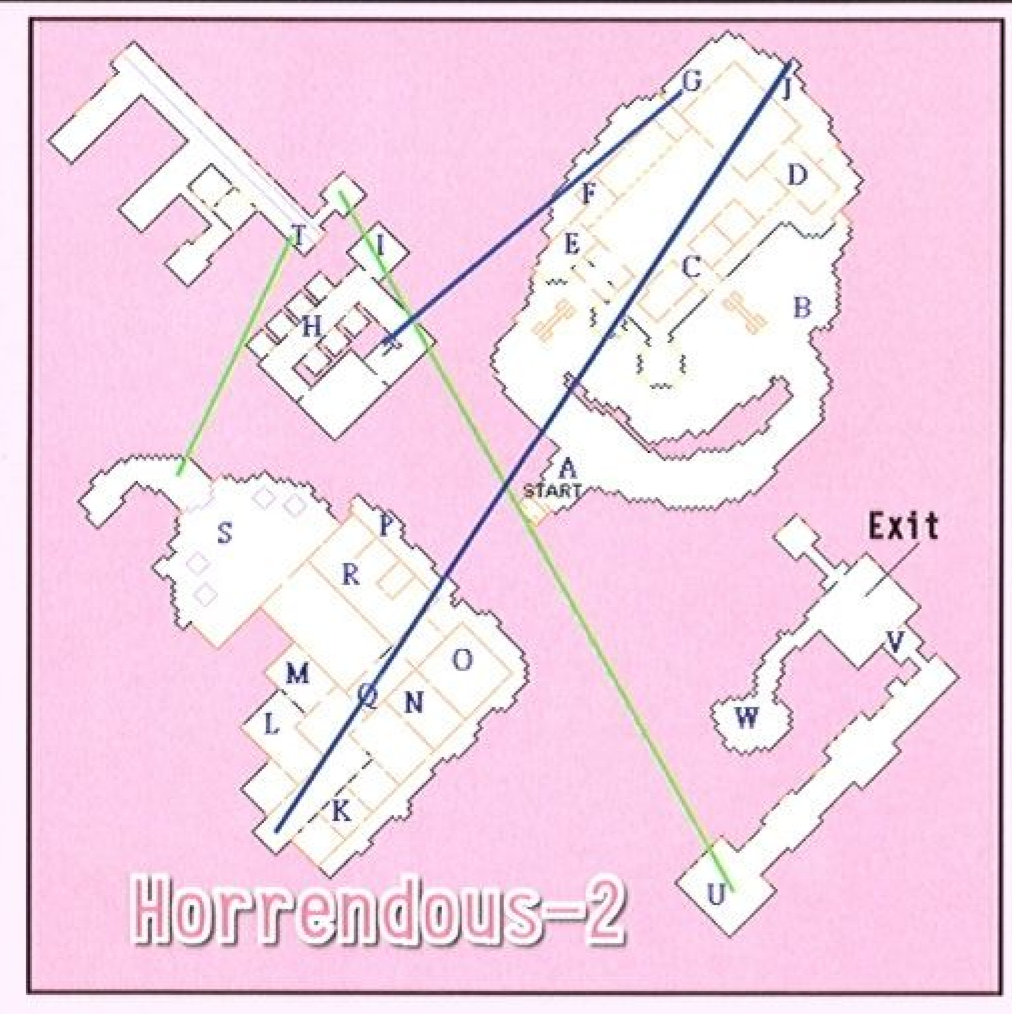
P：屋外的木桶有生命劑×2、護具。



Q：使用Sapphire Key進入。

R：室內的箱子有42金幣，北邊牆腳的箱裡有85金幣、生命劑。

S：此地會



見到Horrendous，但Hecubah隨即會出現，意欲搶奪Horrendous的法戟。兩人正待決鬥之前，Hecubah先發制人，以法術重創Horrendous及一干護衛，隨後揚長而去，奪取法戟之事則交由跟班的巫師為之。

巫師取走法戟之後，Horrendous臨死請託務必要從巫師身上奪回法戟，而且要趕在他離開Dun Mir之前，日後更要以此法戟擊敗Hecubah（任務12結束）。（任務13：Chase down the Necromancer and recover the Halberd of Horrendous.）

回頭大門已然深鎖，往前的地板會塌陷而掉入下一層。

T：掉入後追上巫師，他以法術設下一道石牆擋住追殺並拖延逃離時間。往前在走道左方第一間屋中的木桶有解毒劑、蘋果×2。第一條叉道盡頭的木桶有生命劑；第二條則有20金幣。繞過石牆到底端，跳入地洞到下一層。

U：這是失去作用的升降機，角落的木桶有蘋果×2。

V：門前的木桶有把Silver Key、生命劑，使用Silver Key進



入門內遭遇到巫師，集眾人之力（如果夥伴尚未死絕的話）殺了他即可奪回法戟（任務13結束）。

W：箱中有25金幣。



第7章 The Heart of Nox

Galava Castle 1



船長表示要前往Tower of Illusion的頂層，因懷疑有人想要先一步贏得Heart of Nox，這是法戟要加持為Staff of Oblivion不可或缺的元素之一。(任務14：Retrieve the Heart of Nox from the Tower of Illusion.)



A：一進入就遇上Daniel，這傢伙竟膽敢挑釁火之戰士！打跑他不久後，典獄長親自當街堵人，指Daniel告發傷害，他身上的傷痕即最佳證明。要以和平方式跟典獄長善了嗎？願意的話，幾分鐘後會被帶入牢房。(此時別跟典獄長動粗，以後有的是機會，而且動粗後會使遊戲進度卡住。)

B：被典獄長帶進牢房後，鄰房有位常客Morgan Lightfingers好心提點，他在上一次遭拘留時，正是由同一牢房挖地道越獄的，地道入口應該還留在床鋪底下。(任務15：Find Morgan's escape tunnel.)移開行軍床時，Morgan會幫忙把風，床底下果真有地道入口。

C：地道內有二隻毒蠍，另一端盡頭有升降機可回地面。

D：地道出口在一屋內，Mick顯然並不驚訝有人闖入。他們今日趕著要裝運船貨，但卻獨缺Morgan這位好手，如果能幫他越獄，將可得贈「預計今日會到手」的一面護盾(任務15結束)。(任務16：Break Morgan Lightfingers out of jail.)



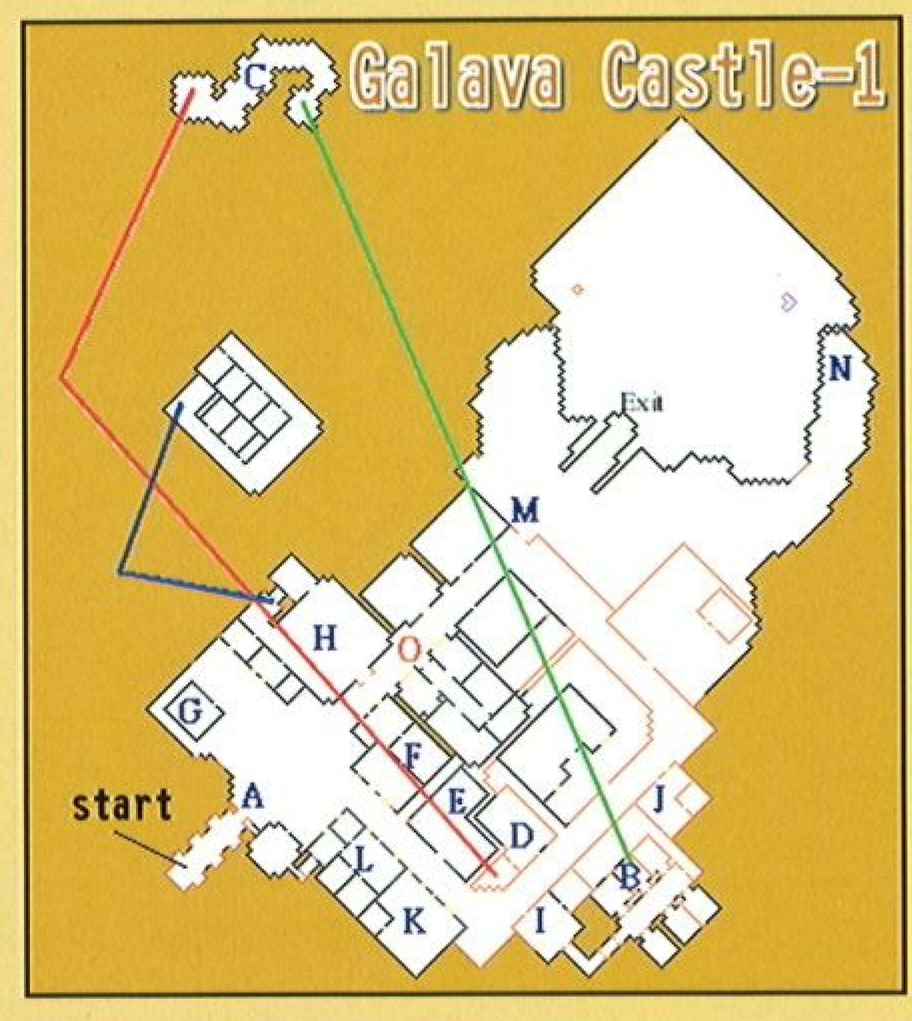
E：屋內的木桶和木箱有解毒劑、生命劑。

F：屋中箱子有50金幣。

G：屋中木桶有蘋果，箱中有11金幣；屋後則有100金幣。

H：旅館櫃臺後的木桶有蘋果×2，而樓上房間依序可找到防具、85金幣，正在更衣的Booth房內地板尚有防具。

I：牢房大廳箱子裡有Gold Key，打死上方房內的典獄長也可取得Gold Key，不過，典獄長可不是肉腳。使用兩



把Gold Key由下方進入牢房救出Morgan，跟著他由密道走出。





J：進屋後，Morgan交予一把Sapphire Key(任務16結束)，這能打開Tower of Illusion的入口柵門。此外尚有500金幣，Mick也照約定致贈防具，另在內室箱中找到生命劑。

K：內室木桶中共有45金幣。

L：內室箱子裡有解毒劑，左下方的內室尚有密道可往另一密室，內有飛鏢，另一內室箱子則有8金幣。

M：使用Sapphire Key進入鐵柵門，左方有回復水井。

N：城堡右後方地上有飛鏢，接著由城堡前階梯踏入城堡。



Galava Castle 2



A：一進入大廳即遭到三名巫師的圍攻，以遠程武器攻擊較佳。

B：屋內有四名巫師，箱裡有生命劑。

C：走道中有魔法陷阱，萬一誤中陷阱，應儘速面牆而立以避免亂竄而頻生意外。這整個區域的走道俱都佈滿了各式的陷阱。

D：屋內箱子有生命劑。往北的二間屋裡地板各有圖形，其與正中間的大廳傳送點具往返傳送的功能，其關係一如地圖的藍色箭頭所示。



E：屋內有二名難纏的巫師，衝進去讓他們的法術互相攻擊對方再跑出房間，如此可有較大勝算。柵欄內有Ruby Key，北面角落的木桶尚有蘋果×2。

F：室內地上有生命劑。

G：室內木桶有蘋果×5。

H：內室的木桶和木箱計有食物×2、生命劑×3、防具、蘋果×3，也有不少青蛙。木桶後方則是炸藥桶，需留意。柵欄內有防具。

I：室內共有510金幣，還有數隻黃蜂。

J：木桶中有120金幣、食物×2，下方房內箱中有200金幣。

K：室內地板有武器。

L：室內木桶有飛鏢、食物×2。南邊小室內的箱子有生命劑，木箱則有防具。

M：西邊角落有生命劑。

N：使用Ruby Key進入，鐵柵門內有階梯可往上一層。

Galava Castle 3

A：甫一進入即遭受猛烈攻擊。

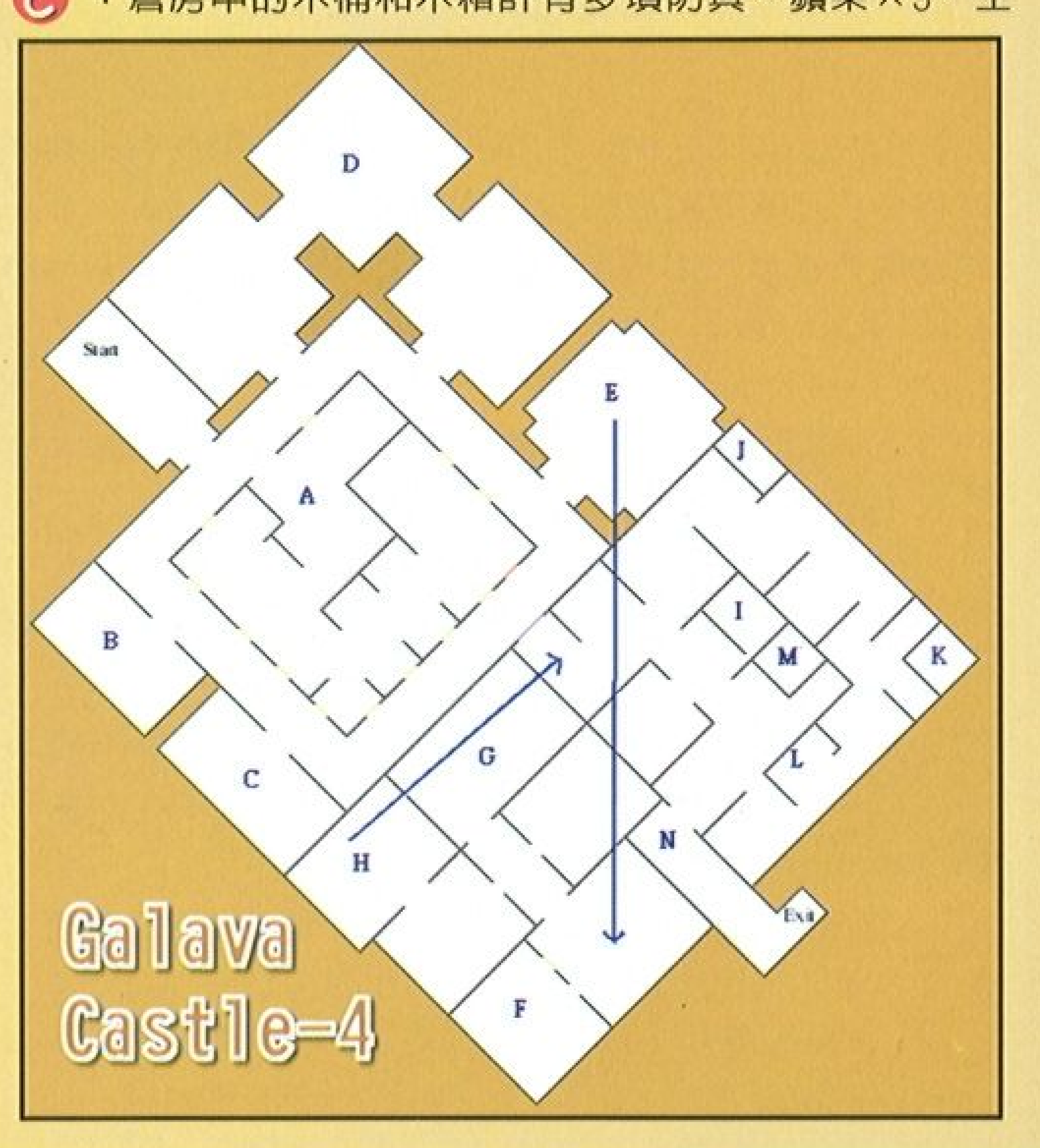
B：箱子裡有生命劑。



C：屋內有四名巫師，木桶內有生命劑。北面有一密室，木桶中計有250金幣、防具、食物。密室內尚有暗牆可達下方房間，木箱中有解毒劑、蘋果×2、防具。

D：屋內箱中有生命劑。

E：屋內木箱有防具，木桶則有蘋果×2。



F：室內有護具。

G：屋中有Silver Key，木桶有生命劑、200金幣，箱中則有飛鏢。取得Silver Key先回到Galava Castle-1的O。使用Silver Key進屋後，打死屋中的人可取得另一把Silver Key。盡頭倉房中的木桶和木箱計有生命劑×2、500金幣、各式飛鏢、護具。

H：使用Silver Key進入柵門內。

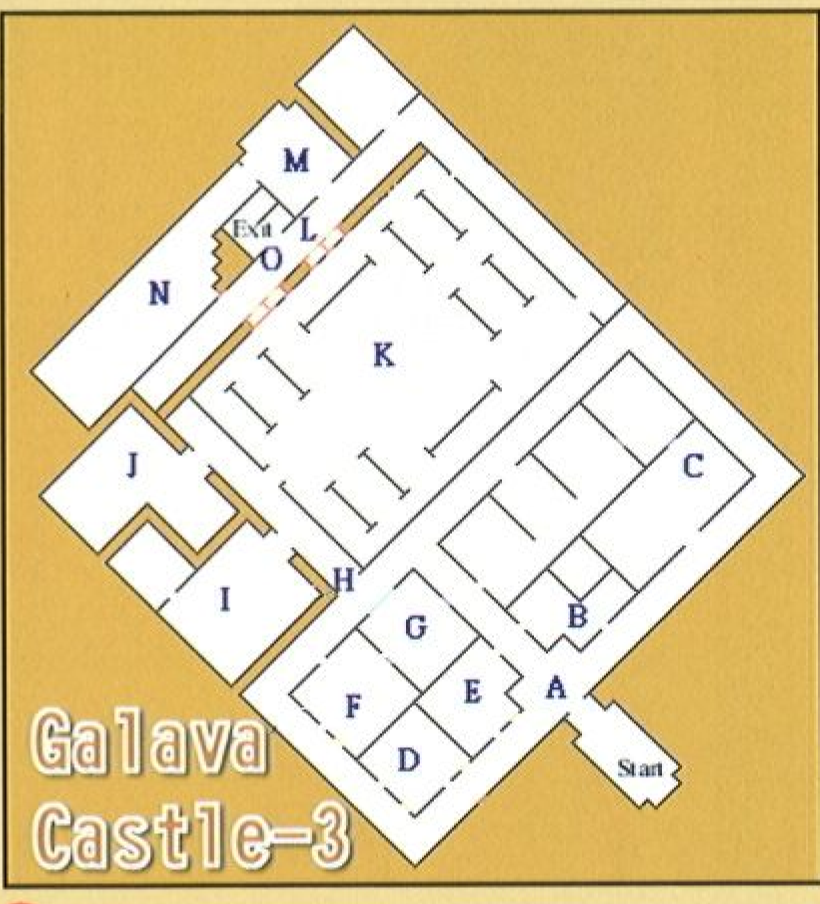
I：殺死巫師後，在內室箱中取得護具。

Galava Castle 4

A：屋中地板有飛鏢、268金幣，內室的木桶有生命劑。

B：倉房中的木桶和木箱計有蘋果×3、武器、護具、飛鏢×2、175金幣。

C：倉房中的木桶和木箱計有多項防具、蘋果×3、生



J：殺死巫師後，在內室箱中取得生命劑。
K：進入後有一場大屠殺，要多利用書架當掩體，地上可拾取生命劑×2、飛鏢。
L：由迴廊至此，前方走道中有輻射光過不去，先進房間裡。
M：箱中有生命劑。
N：角落有生命劑，往前殺了巫師後，牆上開關可關閉走道的輻射光。
O：進入鐵柵門後，角落有生命劑，登上階梯到上一層。

命劑、400金幣。

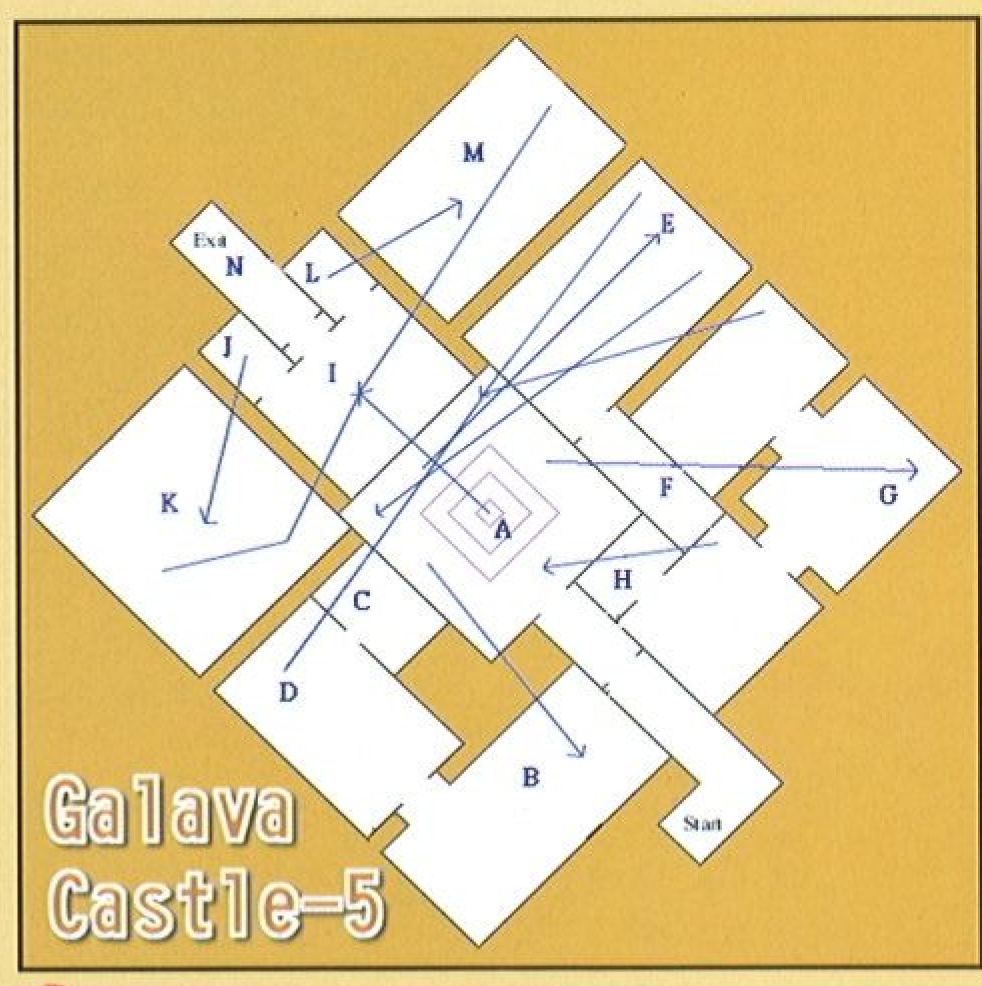


D：三間相通的房內箱子有生命劑，木桶有蘋果×2，箱內有150金幣。
E：房內地板可傳送至另一區域房內（依地圖箭頭所指），抵達時會遭遇多名巫師攻擊。
F：房內箱中有食物、防具。
G：屋內有二名巫師，箱中有110金幣、生命劑。
H：屋內有二名巫師，地板可傳送至右方區域的魅惑魔法陳列館，遭到一群巫師圍剿。
I：地上有武器。
J：柵欄內地上有生命劑、解毒劑。
K：柵欄內地上有防具。



L：雕像後有生命劑。
M：柵欄內有武器。
N：盡頭階梯可往上一層。

Galava Castle 5



A：進入後遭到一群巫師的攻擊，廳中有三道方形的鐵柵罩著一個傳送點。
B：先由正廳左方的傳送點到此，屋中有二名巫師，牆角的木桶有210金幣、蘋果×2、生命劑。
C：殺至此間有生命劑，牆上開關可除去正廳中的第一道鐵柵。
D：此地有傳送點可回到正廳，木桶有蘋果×3，箱中有生命劑。
E：由正廳北邊的傳送點到此，殺了巫師後，在地板上有生命劑，箱中是170金幣，角落的二處傳送點都可回到大廳。
F：牆上開關可除去正廳的第二道鐵柵。
G：再由正廳東邊的傳送點到此，解決二名巫師後，箱中可取得生命劑。上方房間的傳送點到D，而左方的傳送點則是回到正廳。
H：牆上開關可除去正廳的第三道鐵柵。
I：由正廳中間的傳送點到此，遭到兩名巫師攻擊。自此無法再回頭由入口走出城堡。
J：由此傳送點到左方的K。
K：房內有二名巫師，箱中取得Gold Key，由傳送點回到I。
L：由此傳送點到右方的M。
M：屋內有二名巫師，箱中取得Sapphire Key，由傳送點回到I。
N：使用Gold Key和Sapphire Key打開兩道鐵閘，沿盡頭階梯再往上一層。




Galava Castle 6

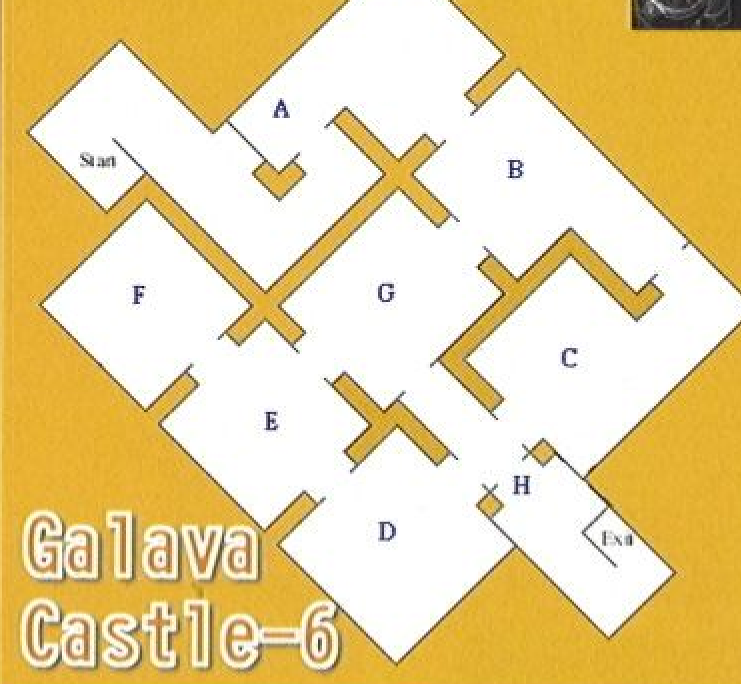
Ⓐ：拐過走道進房有四名巫師和黃蜂，箱子有飛鏢。

Ⓑ：屋內有三名巫師。

Ⓒ：屋內有巫師和黃蜂。

Ⓓ：屋內有二名巫師，箱中有生命劑。





Ⓔ：屋內有二名巫師，箱中有250金幣。

Ⓕ：屋內有二名巫師，箱中有250金幣、Ruby Key。

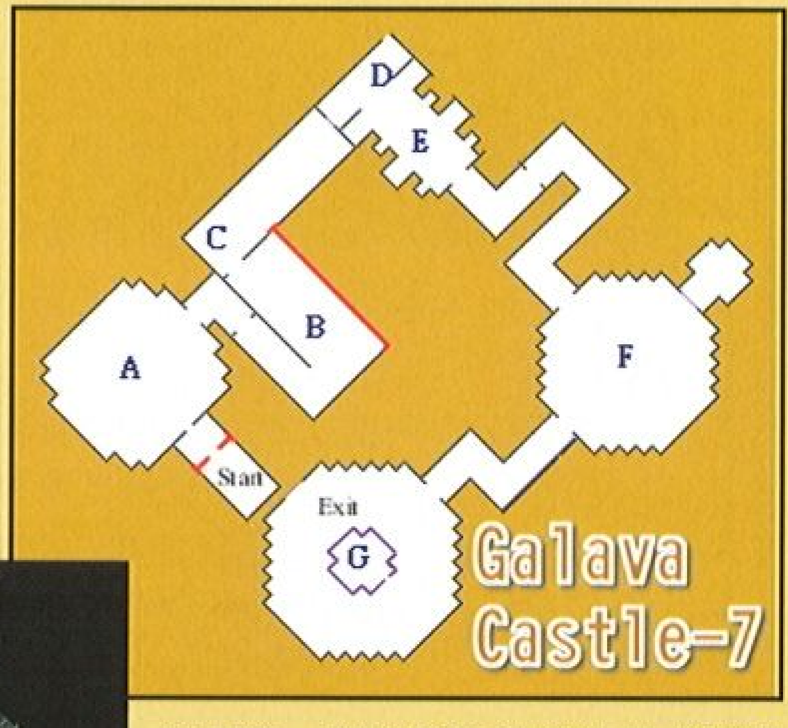
Ⓖ：屋中有三名巫師，箱內有生命劑。

Ⓗ：使用Ruby Key進入柵門，盡頭階梯可往塔頂。

Galava Castle 7

Ⓐ：此地有二名厲害的巫師，而階梯口的鐵柵在進入後就會關閉，要解決巫師得花一番力氣。最好躲在房間入口的門後，免得同時遭二人法術擊中。

Ⓑ：這是一處可怕的陷阱，途中有來回移轉的刀陣。以快跑加跳躍的方式闖過較能減少損傷。





Ⓒ：走道中有兩個到處游移的火團，小心避過即可。角落有飛鏢。

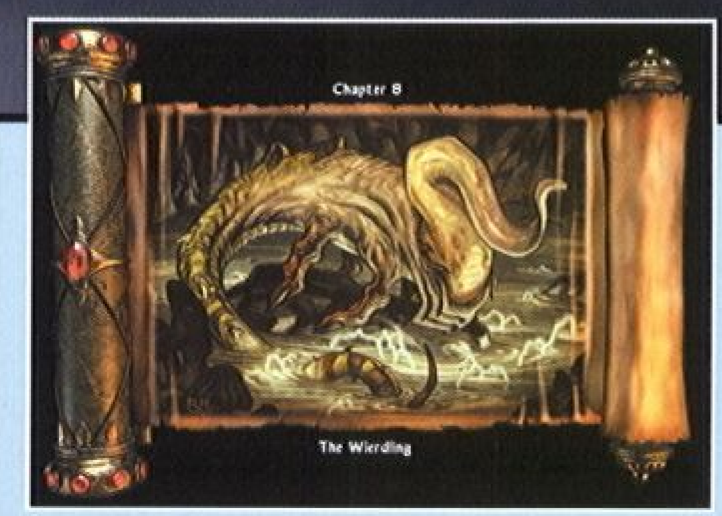
Ⓓ：木桶中有生命劑×2。

Ⓔ：走道中有二處左右壓擠的刺刀石柱，而下方門前尚有火柱，拿捏時機應不難穿過。石柱之間的角落有生命劑×2。

Ⓕ：進入後入口會關閉，屋中有兩名難纏的吸血巫師，飛鏢是不錯的攻擊方式。東邊的密室內有生命劑×3，箱中有把Ruby Key，木箱則有護具、370金幣。左下方的鐵閘需用Ruby Key打開。

Ⓖ：屋中正是Heart of Nox，只需將木箱分別推至踏板壓住即可除去護欄。待靠近時，法戟即可與之結合，而法戟的威力也更上一層（任務14結束）。





船長表示，前往村北的神殿探訪Weirdling Beast的行動必須儘速展開，但或許需要Aldwyn的協助才到得了。（任務17：Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer.）

Ⓐ：洞內地上有26金幣。

Ⓑ：村口警衛Ryan知道進村的動機，極表歡迎。

Ⓒ：屋角木桶有食物。

Ⓓ：屋內箱中有36金幣，後院地上有蘋果。下方角屋裡的箱子有飛鏢、木桶有蘋果。

Ⓔ：屋中箱子有42金幣，屋後木桶有蘋果×2。

Ⓕ：屋中木桶有解毒劑，內室箱子有30金幣。

Ⓖ：旅館內室的箱中有48金幣，大廳角落的木桶則有蘋果×2。客房中的箱子有Medieval Shirt、蘋果×2。

Ⓗ：屋中箱子有護具，木桶則有蘋果×2。

Ⓘ：樹根裡有26金幣。

Ⓙ：屋中可找到Aldwyn，他表示法



Ⓐ：途中有野狼，前方樹根有46金幣。

Ⓑ：洞內有兩隻大灰熊，地上有食物×5和護具。

Ⓒ：洞內有大灰熊，地上有食物×3。

Ⓓ：殺死野狼後，在下方的樹根找到55金幣。

Ⓔ：洞內有三隻野狼，地上有食物×2，箱中有37金幣。

Ⓕ：神殿入口，進入後遇上祭司。Weirdling成長於神殿地底一處純淨的活水源頭，當抵達時，牠會自行吸附在法戟上，牠會疏通活力到法戟，使



The Weirdling

Temple of Ix 1

戟已足可收服Weirdling Beast，而牠就住在神殿裡。但因Weirdling一直受到Order of Oblivion的守護，必須進入神殿先與祭司溝通。得到一把Sapphire Key可以進入神殿（任務17結束）。Hecubah必須受到阻止，所持法戟正可以終結她的瘋狂舉止。（任務18：Speak to one of the Priests within the Temple of Ix.）

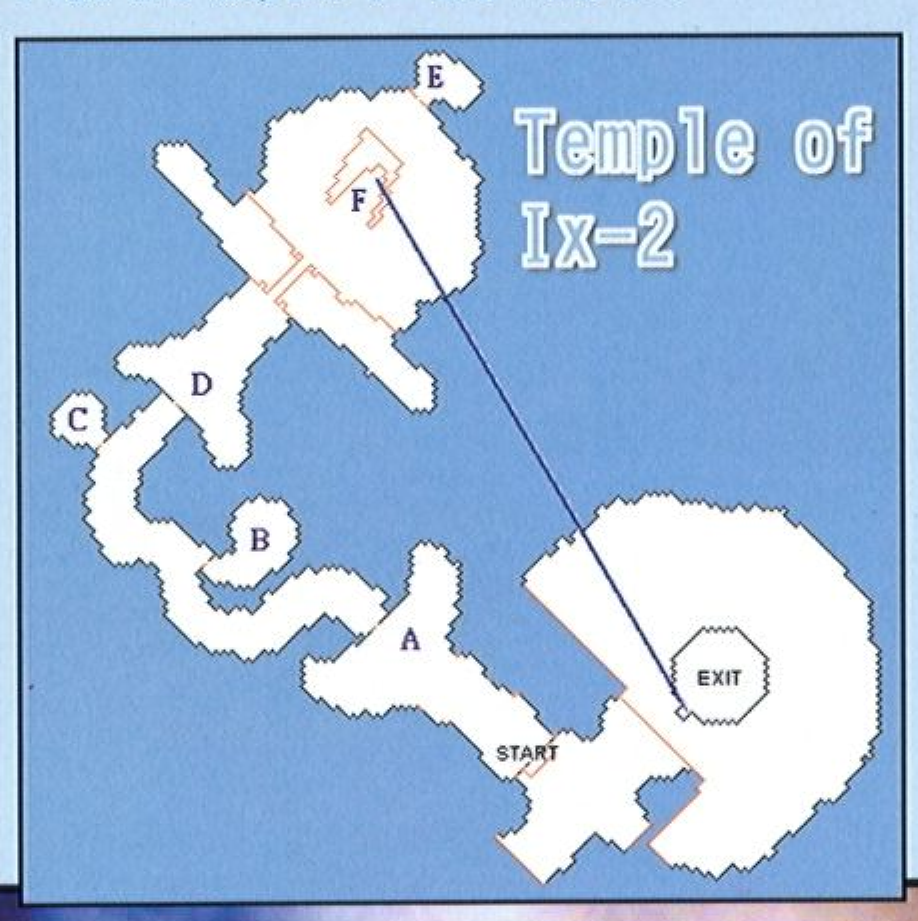
K：使用Sapphire Key進入神殿外圍。

L：Temple of Ix出口，任務結束時可由內走出。

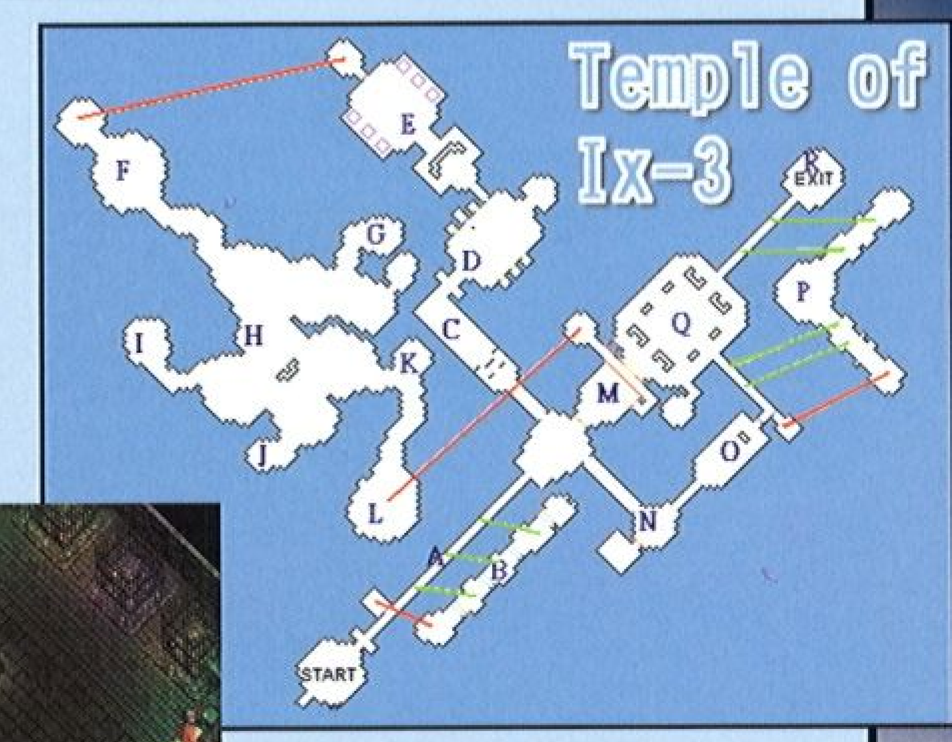


Temple of Ix 2

它成為無與倫比的一項武器（任務18結束）。儘速繼續追尋行動，Hecubah的實力正與時俱增。（任務19：Retrieve the Weirdling beast from the depths of the Temple.）



Temple of Ix 3



A：將巨石往前推移時，走道中會出現地洞而掉入底層密道。

B：密道內有蜘蛛，沿途鑿穿牆壁，北邊地上有蘑菇，盡頭有二隻毒蠍，箱中則有80金幣、生命劑。往下方則有升降機可回到上層走道。

C：走道中有機關踏板會促使北面的牆壁射出整列長箭，小心跳過踏板即可。

D：進入後，走道口的巨石會封閉，室內有一大群蝙蝠，盡頭的箱子有76金幣。

E：入口前的地板也有機關，廳中有把Gold Key，兩旁牢籠裡的小惡靈會在拿取後竄出，而北邊的走道會隨即開啓，內有升降機可往下層地道，旁邊的箱中有58金幣。

F：地道內有多處石陣，每一回靠近時都會出現不同的怪物。

G：洞內有大灰熊，地上有食物×4、防具，箱中有95金幣。推開右下方巨石後，密室裡箱中有86金幣。

H：箱中有78金幣。

I：洞內有毒蠍，二只箱內有生命劑、140金幣。

J：洞內箱子有110金幣。

K：洞內有毒蠍，地上有蘑菇，箱中有83金幣。

L：殺死二隻毒蠍後，由升降機回至上層，走道中可看到上方室內有獨眼獸走動。

M：進入屋中在三只箱裡拿到護具、132金幣。

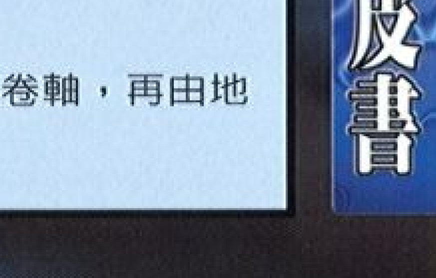
N：使用Gold Key進入柵門，下方房間的木桶和木箱計有食物、蘋果×2、生命劑、飛鏢。

O：房內地板有多處陷阱機關，小心跳過後，甬道內的巨石會向前推移，同樣出現地洞而掉入底層。

P：底層地道有蜘蛛、大灰熊，盡頭的箱子有生命劑。

Q：室內有二隻獨眼獸，設法分開來對付較有勝算。下方室內的二只箱子有生命劑、95金幣。東北方向的走道在推開巨石後，同樣有地洞會掉入地道。

R：室內的三只箱子計有232金幣、獨眼獸卷軸，再由地洞進入下一層。



Temple of Ix 4

Ⓐ：房內有蝙蝠，木桶有蘋果。上方房間的木桶有解毒劑，箱子則有82金幣。下方房間的木桶有蘋果×2、生命劑，箱中則有防具。

Ⓑ：室內地板有不少機關陷阱，上方房間有獨眼獸。

Ⓒ：密室內的箱子有88金幣、飛鏢×2。

Ⓓ：進入房間後儘速衝過火燄，以防遭後方的巨石推擠。前方的地道中有石陣，也有毒霧花苞，碰觸後會散發毒霧。



Ⓔ：石陣旁有蘑菇，角落的箱子有飛鏢。

Ⓕ：洞穴有蝙蝠、獨眼獸，地上有蘑菇，箱中有46金幣。

Ⓖ：途中地板有機關陷阱，且有地洞會掉入地道。盡頭房間的三只箱子有護具、84金幣、生命劑。

Ⓗ：掉落地道後，左方盡頭的箱子有48金幣。中間有毒蠍的箱子內58金幣，而右方盡頭有升降機可回上層。

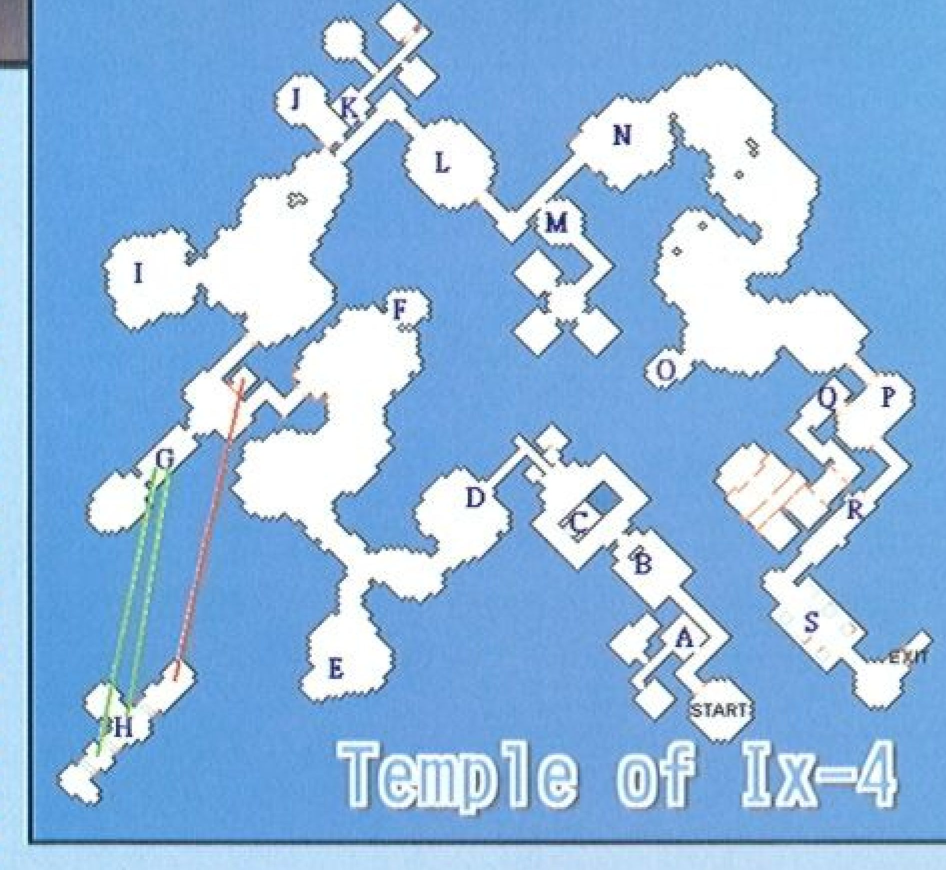
Ⓘ：此地有毒蠍、獨眼獸和石陣，箱中則有112金幣。

Ⓙ：房間裡的木桶有生命劑，箱子則有毒蠍卷軸。

Ⓚ：屋中的木桶和木箱有食物×2、護具。將巨石往前推開後，左方第一間房裡的木桶有解毒劑、蘋果×2。右方第一間房裡有毒蠍，木桶有蘑菇×3、生命劑。將巨石推到底有一密室，內中的木桶生命劑×2，箱子則有飛鏢。

Ⓛ：房內的十二只箱子計有蘋果×6、生命劑×2、解毒劑×2、飛鏢×2、一把Silver Key，外加兩隻毒蠍。Silver Key用來打開下方走道的入口。

Ⓜ：屋中木桶有食物×3、蘑菇×2。往下跳過走道盡頭的機關陷阱後，依逆時針方向的第一間屋內有大灰熊，箱中有96金幣。第二間房中有蜘蛛，箱內有生命劑。第三間房內有二隻毒蠍，箱中有防具。



Ⓝ：由此開始，沿途有不少石陣，途中的箱子有生命劑，也有毒蠍。



Ⓞ：二只箱子共有178金幣。

Ⓟ：屋內箱子有67金幣。

Ⓠ：由此進入的第一個開關是啓動刺刀陷阱的，諸多房間內的木桶和木箱計有飛鏢、食物×4、蘋果×2，而盡頭房內的柵欄內則有二隻大灰熊，萬一碰觸開關讓牠們跑出的話，走道中的刺刀陷阱正可派上用場。欄內的四只箱子共有392金幣。

Ⓡ：走道中有魔法陷阱，即連大灰熊也難逃喪命厄運，可見其殺傷力之強。掌握時機穿越魔法空隙可順利通過。

Ⓢ：此地關著大灰熊、毒蠍和二隻野狼，但都早就衝出破損的柵欄，所以一進入即遭受攻擊。木桶有蘋果×2、食物×2，出口就在轉角處。

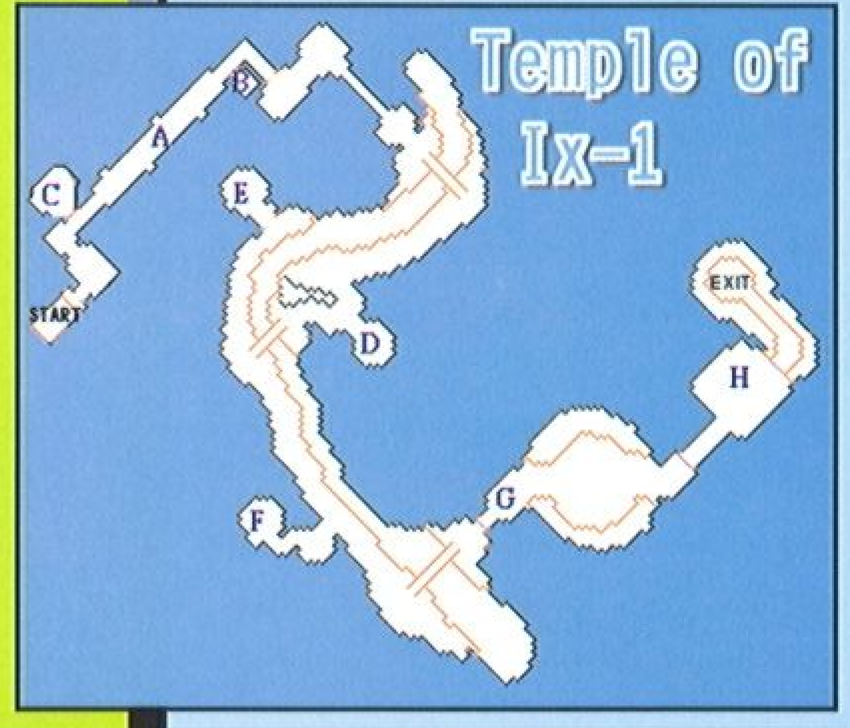
Temple of Ix 5

Ⓐ：走道中仍有魔法陷阱。

Ⓑ：密室內有開關可打開C。

Ⓒ：密室內有護具，箱中則有生命劑、160金幣。





Ⓓ：內有獨眼獸，箱中有93金幣。

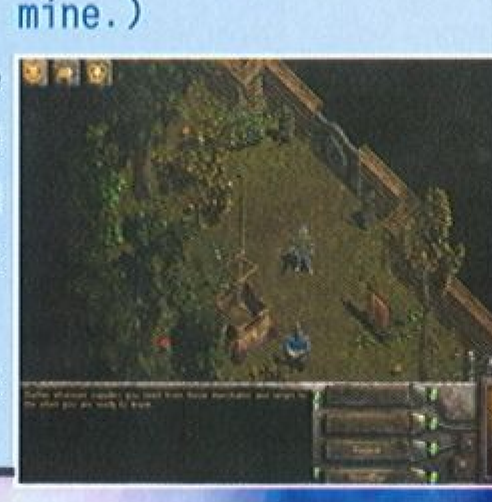
Ⓔ：洞內有大灰熊，地上有食物×3，箱中有122金幣。

Ⓕ：洞內有食物×3。

Ⓖ：二只箱中有飛鏢、生命劑。往前走時遇見怪物變身為二隻岩石獸，展開一場猛烈攻擊。勝後，另一端的出口才會開啓，出口旁的箱子有飛鏢、生命劑。

Ⓗ：找到水潭裡的Weirdling Beast，靠近時即可吸附到法戟上（任務19結束），另一邊的出口也會洞開。水潭邊的二只箱子有岩石獸卷軸、生命劑。（任務20：Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine.）

由盡頭升降機回到Temple of Ix-1的L，利用水池邊的開關打開柵門，一路回到出發時的地點會見船長（任務20結束）。船長囑咐先行採買整備一番再來找他。

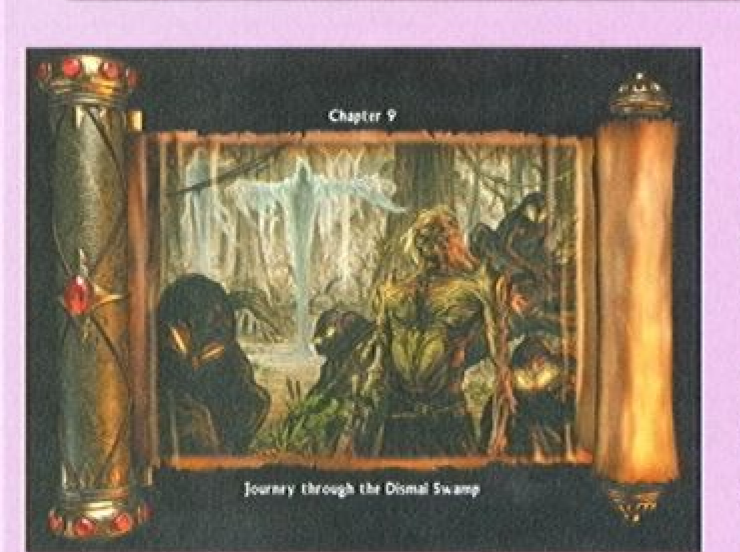






第9章 Journey through the Dismal Swamp

Land of the Dead 1



船長指出，在沼澤有條途徑可找到Mordwyn的住家，他是Aldwyn的兄弟，他正殷切地等待造訪，因為火之戰士儼然已成為Nox的唯一希望。Mordwyn的確住在沼澤裡，顯然這片沼澤是唯一能提供稀有原料以研製特異藥劑之源，千萬別錯失了他的小屋。

(任務21：Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the swamp.)

(任務22：Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp.This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.)

A：沼澤裡有不少毒霧花苞、食人花、蜘蛛、蝙蝠，為防意外，最好先將毒霧花苞盡毀。

B：樹根有87金幣，過了橋的地上有蘑菇。

C：密室內的小屋中有幽靈，木桶有蘋果酒。

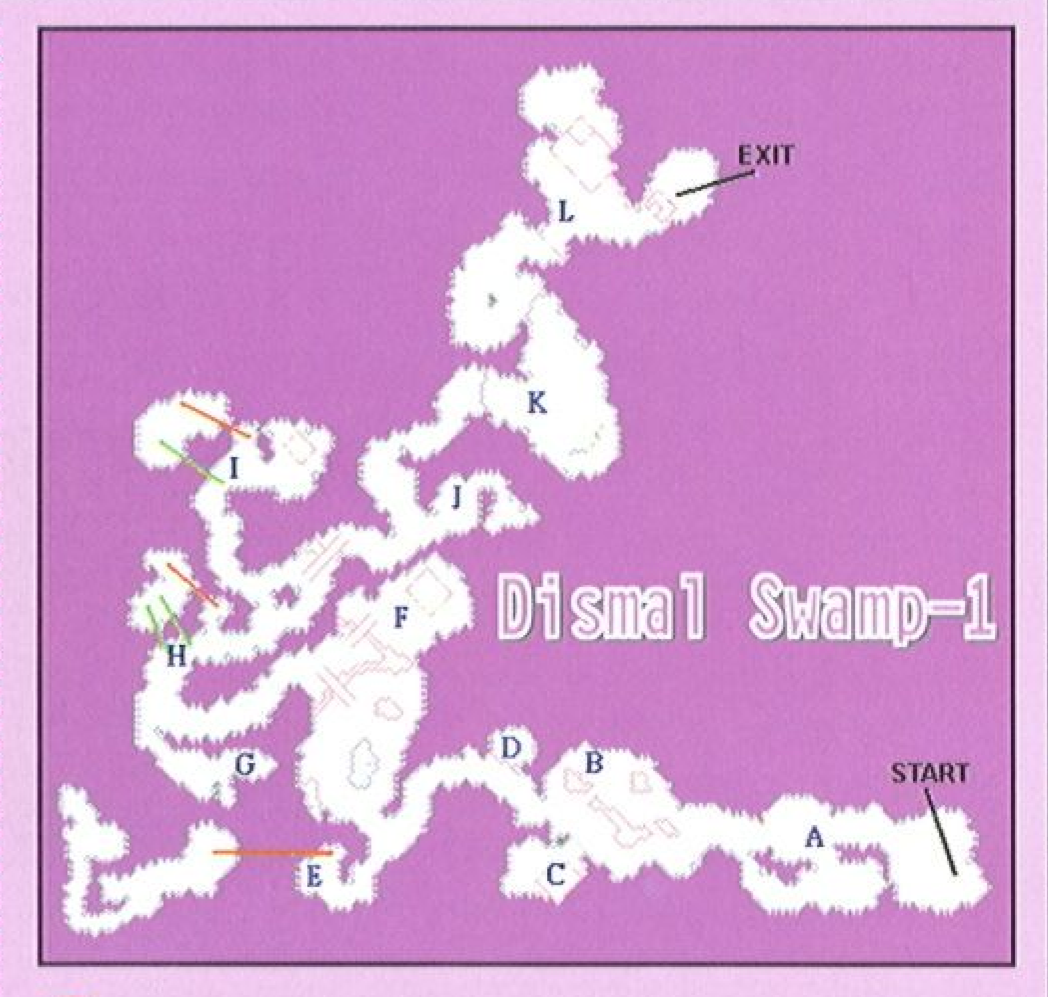
D：洞裡有一群還魂屍，地上正好有一把武器。樹根有生命劑、武器。

E：此地有一鬼火，並有升降機可抵地道。地道中有水蛭、蜘蛛，推開巨石的盡頭箱子有飛鏢×2、護具。



F：到此之前，一路上有不少還魂屍和食人花，屋旁躲著一名飛獸，而屋內地上則有7金幣，箱中有生命劑、食人魔卷軸。

G：洞內有鬼火，地上有武器，樹根有蘋果×2。



H：途中有三個地洞會掉入地道，地上有武器。地道內有水蛭、食人花、還魂屍、蜘蛛，升降機旁的箱子有生命劑、99金幣。

I：此地有食人花和一群毒蜂，也有地洞會掉入地道，若是掉在刺刀當中，小心跳出即可。地道內有水蛭、食人花、毒蜂，升降機旁的箱子有飛鏢、蘑菇，盡頭小屋中有蜘蛛，箱內則有蘋果酒、19金幣。

J：此地有二名還魂屍和一堆毒霧花苞，待毒霧散去後發現一密室，內有三名還魂屍，而箱中則有飛鏢、防具。

K：往前踏入後，後方會遭三株食人花擋住退路，而前方則出現二名飛獸，死後遺下解毒劑、蘋果×3。

L：進入柵欄內尋著Mordwyn，隨他進屋裡獲贈護具，這是他的兄弟Aldwyn所尋獲的，在遭遇Hecubah的巫師時，將可顯現出威力。另得到多項防具（任務21結束），並獲允許拿取內室箱中的解毒劑×2、生命劑。由屋內穿過暗牆到後院尚有回復水井，還有一地的蘋果。之後，由東邊柵門走出。





Land of the Dead 2

A：通道上的地板有三處地洞會掉入地道。

B：地道中有不少食人花、還魂屍、骨骸戰士、幽靈、水蛭。掉落之處有刺刀，下方盡頭洞裡的箱中有防具、食物、蘋果。中間右邊區域的洞裡箱子有327金幣、生命劑。北邊盡頭有升降機可回上層。

C：升上後的箱子有243金幣、生命劑，外頭棺木遇到幽靈、還魂屍、骨骸戰士，棺木内有342金幣、飛鏢。



D：進入室内的鐵柵後，大門會鎖上並出現一名巫師，他會不時的召喚出還魂屍。棺木裡有生命劑、武器。

E：墓室外頭有一大堆幽靈、還魂屍、骨骸戰士，還有鬼火。左下方角落裡的樹根有飛鏢×2，北邊墓穴中的箱子找到護具。

F：鑿穿密室，内有飛獸，樹根有解毒劑、53金幣。

G：殺至此地，前方有多處地洞會掉入地道。

H：地道内有水蛭、食人花。西邊小洞内箱中有生命劑、武器、食物。右上方洞内木桶有蘋果、食物×2。左下方門内有食人魔，箱中有40金幣、Silver Key。使用Silver Key進入密室後，由升降機回上層。

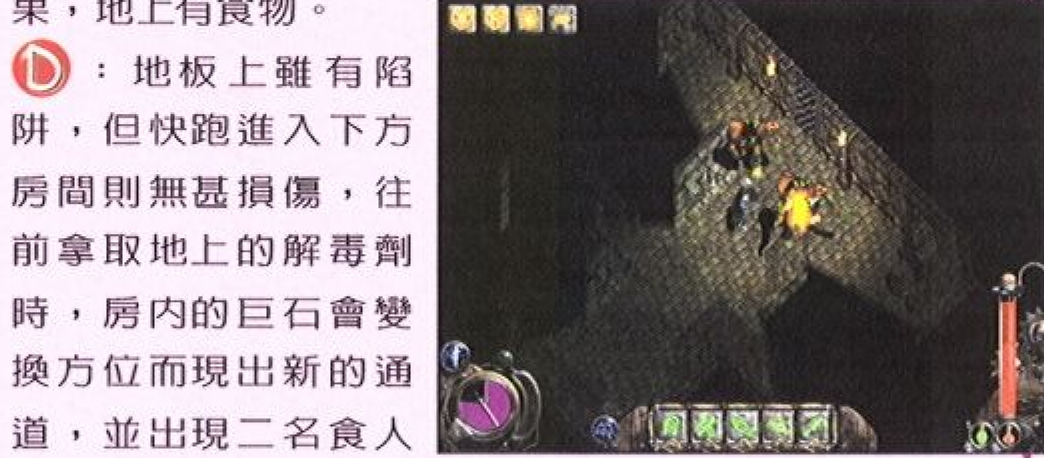
I：此為食人魔屋中，内有二名食人魔，布袋有食物×3，而箱中則有500金幣、Gold Key。走出屋外聽到Aidan喊救命，使用Gold Key打開柵欄救出，他會一路跟隨到北端盡頭的食人魔前哨。得到食人魔卷軸。

Land of the Dead 3

A：進入地下通道遭遇三名食人魔攻擊，所有的木桶計有食物、蘋果×2、149金幣。

B：走道左上方盡頭有蘋果酒。左下方的獸籠裡有四隻野狼，木桶有食物×4。最下方房間内的炸藥桶引爆後，木桶中有食物×6、生命劑。

C：左方房間地上有食物，箱中有護具、生命劑，屋内有二名食人魔。上方房間箱子有飛鏢，木桶有蘋果，地上有食物。



D：地板上雖有陷阱，但快跑進入下方房間則無甚損傷，往前拿取地上的解毒劑時，房内的巨石會變換方位而現出新的通道，並出現二名食人魔。解決之後，地上會出現一把Silver Key，而上方夾道中的開關則能打開入口的門，但為時有限。如果趕在二名食人魔死亡之前進入上方夾道盡頭，則能發現密室，箱中有護具、生命劑；而下方夾道内也有開關可在受困時，打開暗牆回到室内。

E：以Silver Key進入後，走道中滿是刺刀和石柱，由中間逐步伺機往前推進，穿出門外解決食人魔和蝙蝠後，先由左下方的升降機到下一層。

F：内有一名食人魔，木桶有食物×2、飛鏢，角落尚有升降機可往底層。

G：抵達時位於鐵欄内，有名食人魔會立即按下牆上開關以鎖上鐵柵，並立即遭受多名食人魔和野狼的痛宰。先解決鐵欄内的食人魔和野狼後，以



「Harpoon」特技瞄準開關可打開鐵柵；或者連續敲碎後方兩處的柵欄也可脫困，眼明手快無疑是活命的必備條件。

H：這是食人魔的藏寶室，内有一名厲害的食人魔看守。地上計有305金幣，木桶有食物×3、蘋果×3，箱中則共有835金幣、武器，木箱也有武器，下方密室裡的箱中還有。

I：回到地面層一路殺至此，沿途有毒蠍、蝙蝠。鑿穿密室後，内有升降機，木桶有食物×2。扳動開關使升降機運轉到上一層密道。

J：密道内殺了幾隻毒蠍後，盡頭地上有護具、飛鏢、解毒劑，接著由地洞掉落下一層。

K：掉落之處有一箱子，内有毒蠍。

L：推開巨石到此，有地洞會掉落下一層地道，落石需小心避開。往東到盡頭，仍是地洞往下發展。

M：地道内險象環生，有好幾隻毒蠍會群起攻擊，地板上還有局部性的刺刀會依逆時針方向出現。必須衝往北邊扳動開關以打開西邊的閘門，此舉亦可同時關閉刺刀陷阱，再迅速衝向西邊的閘門内。

N：洞内的箱子有毒蠍，由此回頭再收拾外面的毒蠍會有較充裕的迴旋餘地。左方走道中的一堆木桶有食物×6、蘑菇2。

O：地板全是會塌陷的浮板，右方的傳送點可到P，但很難抵達該傳送點。

P：若在掉入的同時盡量往左靠攏，則有機會能在此地注腳，否則會一路摔至底層的R。左方箱子有護具、



J：沼澤商店，內室入口有陷阱，箱中有23金幣、生命劑×2，大廳地板上有蘋果酒。

K：洞內有一群幽靈，另有密室，樹根有武器。

L：此地有三個鬼火。

M：出現在此的巫師同樣會召喚還魂屍，往北推開巨石後，走道中尚有三個鬼火，也有食人魔。

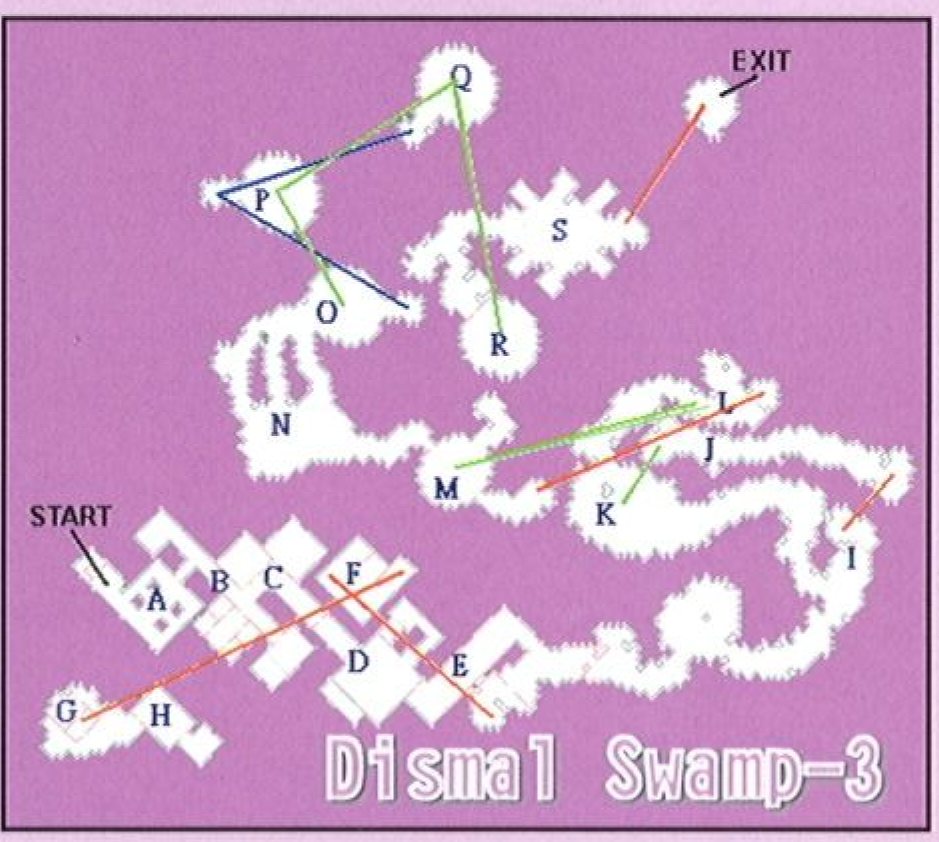
N：進入此地即是食人魔的前哨（任務22結束），Aidan會留在原地。（任務23：Find the entrance to the Land of the Dead.）

O：屋中有食人魔，木桶有食物×2。

P：屋中箱子有武器，布袋有生命劑，木桶有食物×2。屋後的木桶夾雜炸藥桶，內有食物×6。

Q：屋內地板有食物×2，木桶有食物×2，角落有升降機到地底。進入後，布袋中有食物×2，穿過門後即可。





解毒劑，傳送點可至Q。

Q：左方的箱子有恢復劑。

R：不論是分層掉落，還是一路直摔，此地正是終點。洞內有二隻毒蠍，箱中有Ruby Key可打開唯一的出口，另有生命劑。往前的通道內尚有四隻毒蠍。

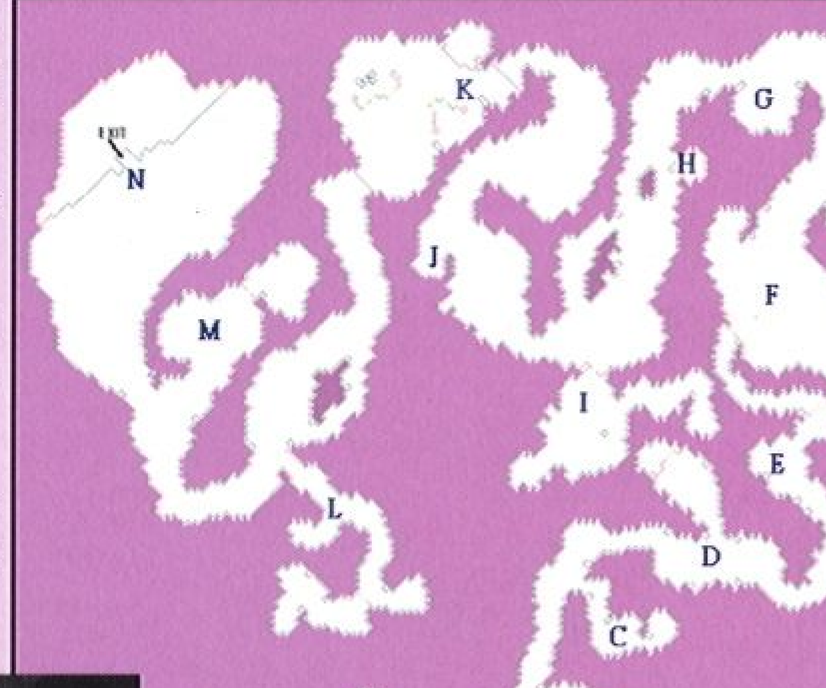
S：此間有六個牢籠各關著毒蠍，地上有六個顏色鮮明的踏板可分別打開六個牢籠，最好先小心避開，待逐一解決之後再踩動踏板打開牢籠。最靠近升降機的上方牢籠內有開關能使升降機運轉，由此升往上一層。



Land of the Dead 4

A：入口前的箱子有169金幣、生命劑，盡頭的升降機可往上一層。

B：此間的箱子只有右方的一個有飛鏢、生命劑，其餘兩個都有毒蠍。





C：商人，後方洞內的木桶有蘋果×3。

D：此間乃滿地刺刀，往北洞內的箱子有10金幣，但拿取後會觸發四周的刺刀升起。往東在刺刀的外圍有四隻野狼。

E：此地有食人魔和二隻野狼，成堆的木桶有食物×6、蘋果。往上有條密道，內有蝙蝠，同樣是通往雪地。

F：雪地上會遭逢一大群骨骸戰士和二名巫師，這是極為激烈的一戰。

G：遇見Cain遭三隻野狼攻擊，打死野狼並以生命劑拯救Cain，他會協助前往Land of the Dead入口。

H：洞內木桶有食物×2、飛鏢，箱中有348金幣。

I：洞內有野狼，右邊的山道盡頭有防具，箱中則有生命劑、飛鏢。

J：此地有巫師，另有幽靈、骨骸戰士。

K：進入後出現三名巫師，並以法術立下石牆擋住入口，激戰在所難免。可惱的是，前方尚有一名吸血巫師。左方小洞內的箱子有飛鏢、生命劑。待清除敵人後，往前的道路才會暢通。

L：右下方洞內木桶有食物×2、飛鏢×2，左下方密道內的箱子則有生命劑、550金幣。

M：商人，周遭的木桶有食物×4，北邊洞內尚有蘋果×3、蘋果酒。

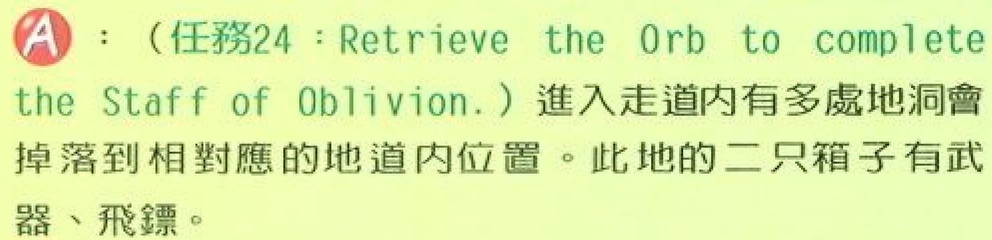
N：此地有骨骸戰士、幽靈、野狼，此即Land of the Dead入口，必須單獨進入（任務23結束）。







The Land of the Dead



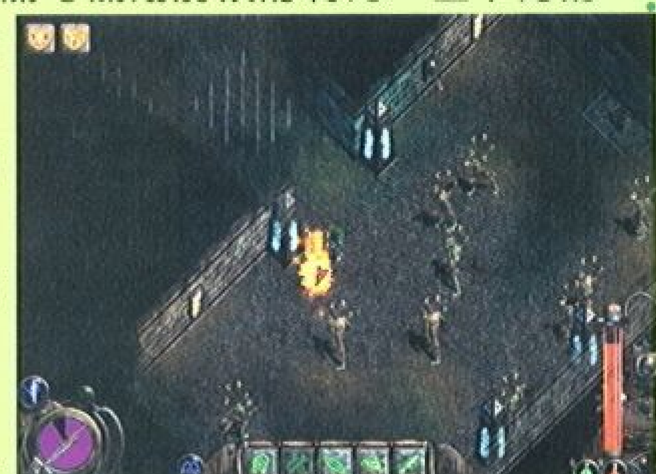
A：（任務24：Retrieve the Orb to complete the Staff of Oblivion.）進入走道內有多處地洞會掉落到相對應的地道內位置。此地的二只箱子有武器、飛鏢。

B：最下方的房間有一大群還魂屍，牆上開關可關閉下段的刺刀，旁邊箱子有武器。

C：中間地帶有開關可關閉中段的刺刀。

D：往北的走道中有一踏板，左右兩間密室有一大堆骨骸戰士和還魂屍，而在右方的密室內尚有密室，箱中有武器、生命劑、防具。

E：北端盡頭有開關可關閉前段的刺刀，左下方的升降機可回上層走道。



F：此地的箱內有生命劑。

G：墓室左方的棺木有飛鏢。

H：進入通道後，每個凹牆都有一名骨骸戰士。待到轉角處，北面的二個巨石會向下推移，而盡頭還有刺刀。跳過刺刀站在踏板上，丟個盾牌（重量足夠即可）壓住踏板可打開左下方閘門。而當巨石移動後，原先靜止處的後方有一箱子，內有武器、生命劑。

閘門後的甬道有地洞會掉落下層，內有三名還魂屍，再由升降機回上層甬道後，跳過地洞有一開關，扳動它可打開一面暗牆回到墓室。

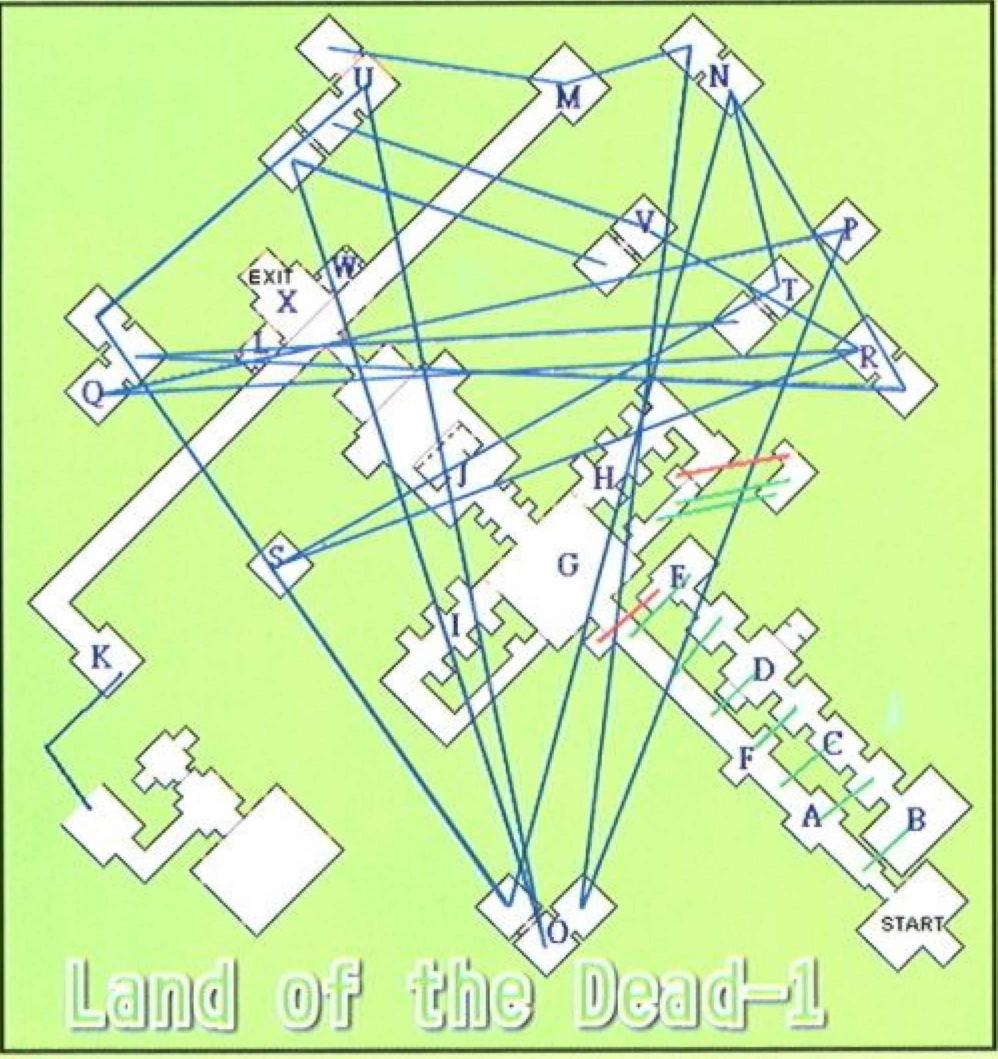
I：進入左方走道後，同樣會出現六名骨骸戰士。繞到下方走道有一開關，扳動它可打開暗牆回到墓室。兩邊走道內的開關都啓動之後，北邊通道口的巨石會往上移開；若是趕在巨石停止之前越過巨石到前方可發現密室，唯途中會遭小惡靈和巫師的攻擊。密室箱內有護具，踩上密室內踏板可由暗牆走出。



J：密室的北邊有一群小惡靈，左方和右方的箱子都有生命劑。

K：一路進入左下方階梯後，沿途有不少踏板會觸發暗器。階梯前的石棺有武器、防具。往裡在上方的密室有小惡靈，左右密室中有飛鏢。下方巨大的墓室內石棺有Ruby Key，但在碰觸後會出現一名吸血戰士，難纏得很。

L：使用Ruby Key進入後，將巨石推向踏板壓住。



M：往右到此，途中仍有機關踏板，由盡頭的傳送點到N的上方。



N：此地有幽靈、巫師。上方傳送點到O的右方；下方傳送點到R的下方。

O：室內有還魂屍、吸血戰士，箱內有解毒劑。右方傳送點到P；下方傳送點到U的中間；左上方密室內有小惡靈，傳送點到N的下方。

P：箱中有飛鏢，傳送點到Q的下方。

Q：此地有骨骸戰士、吸血戰士。上方的傳送點到O的左方密室；中間傳送點到T的下方密室；下方傳送點到R的上方。

R：此地有小惡靈、還魂屍，箱中有飛鏢。上方傳送點到S；下方傳送點到Q的中間。

S：室內有小惡靈、幽靈，箱中有生命劑。傳送點到T的上方。

T：左下方有密室，箱中有生命劑。傳送點到N下方。

U：這裡有幽靈、巫師、吸血戰士，箱中有Gold Key。上方傳送點回到M；中間傳送點到Q的上方；下方傳送點到V的上方；左下方密室內的傳送點到O的下方。

V：室內有還魂屍、小惡靈，箱中有解毒劑。上方傳送點到R的上方；下方密室內箱子有護具，傳送點到U的左下方密室。

W：使用Gold Key進入，將巨石推至踏板壓住。連同L的兩處踏板都壓住，X的暗牆會除去。

X：地上出現箱子，但有反彈球圍住，內有武器。接著再登階梯往上一層。



Land of the Dead 2

A：扳動廳中的拉桿可除去室內一層圍牆，內有一大群骨骸戰士、幽靈、吸血戰士。解決後，在左上方牆上的拉桿可打開北面的通道。

B：室內的二只箱子各有生命劑和解毒劑。

C：此地有還魂屍、小惡靈，行進到此，後方的二邊墓穴會打開，內有一大群還魂屍和幽靈。左上方有升降機可往上層。

D：下方墓室有條密道，途中二只箱裡有生命劑、飛鏢。棺木中有生命劑、飛鏢。

E：室內的四個踏板可轉換巨石的排列方式而現出不同的通行路線。



F：房內有還魂屍，木桶有生命劑，棺木有護具。

G：室內滿是棺木，且有一名吸血戰士。棺木全都敲碎可找到解毒劑、生命劑×3、飛鏢、小惡鬼卷軸，還有還魂屍。棺木底下有一地洞，而下方走道盡頭則有升降機。

H：地道內全是還魂屍，走道中的木桶有解毒劑，左下方墓穴裡的木桶有飛鏢、生命劑、解毒劑。往北盡頭的木桶則有生命劑、飛鏢。

I：室內有小惡靈，棺木中有飛鏢、生命劑，木桶也有生命劑。



J：利用踏板移動巨石，進入正北走道至此，途中也有踏板機關。廳中的棺木有武器、生命劑，而當碰觸棺木的同時，

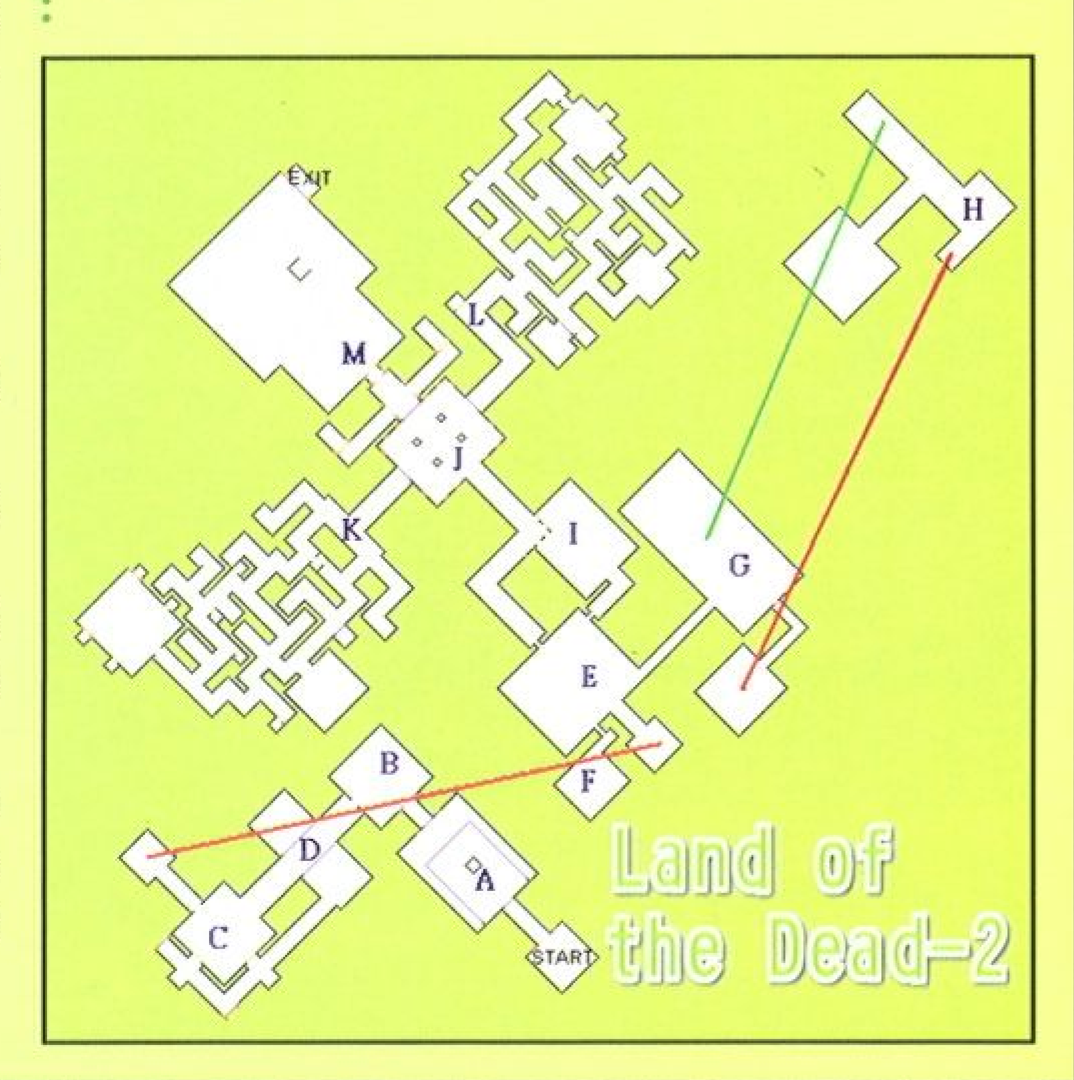


北面石牆會消除而跑出一名機械獸。機械獸藏身的密室裡尚有小惡靈，兩邊的細窄走道盡頭都有按鈕，以「Harpoon」特技碰觸後，墓室左右兩邊的密道會打開。

K：走道好似迷宮，裡頭有不少小惡靈，途中的箱子有生命劑。右下方墓穴的棺木有機械獸卷軸，旁邊的密室內則有機械獸，箱中有生命劑。左上方墓穴裡有一群小惡靈，棺木中有Ruby Key，四周的密室內則有生命劑×2。

L：正下方墓穴的棺木有防具，碰觸後會打開上方的密室，內有一名機械獸，箱中有生命劑。盡頭左上方的墓穴內棺木有Sapphire Key，而棺木下方的密室則有武器。

M：使用Sapphire Key和Ruby Key打開二道閘門進入，室內盡是反彈球，而四周則有刺刀石柱，其潛在危險不言可喻。室內也有不少還魂屍和小惡靈，左方角落有護具，階梯前的圍牆內箱子有生命劑。左上方有一開關可打開右上方的階梯門，由此再往上一層。



救世傳說－超群詳盡地圖攻略（上）

攻略・白皮書



Land of the Dead 3

A：在此遭遇一名吸血戰士，之後由下方密室的傳送點到B。左上方密室內的箱中有生命劑。

B：殺死一名吸血戰士後，暗牆消失現出箱子，內有武器，再由傳送點回到入口的階梯前。

C：鑿穿牆壁現出密道，盡頭室內有小惡靈，內有傳送點可往D，但也有地洞會掉落底層。底層地板盡是刺刀，必須快速跳至四周的安全地帶，但地道內有小惡靈和還魂屍會展開猛烈攻擊。之後由北面的升降機再回到上層的傳送點。

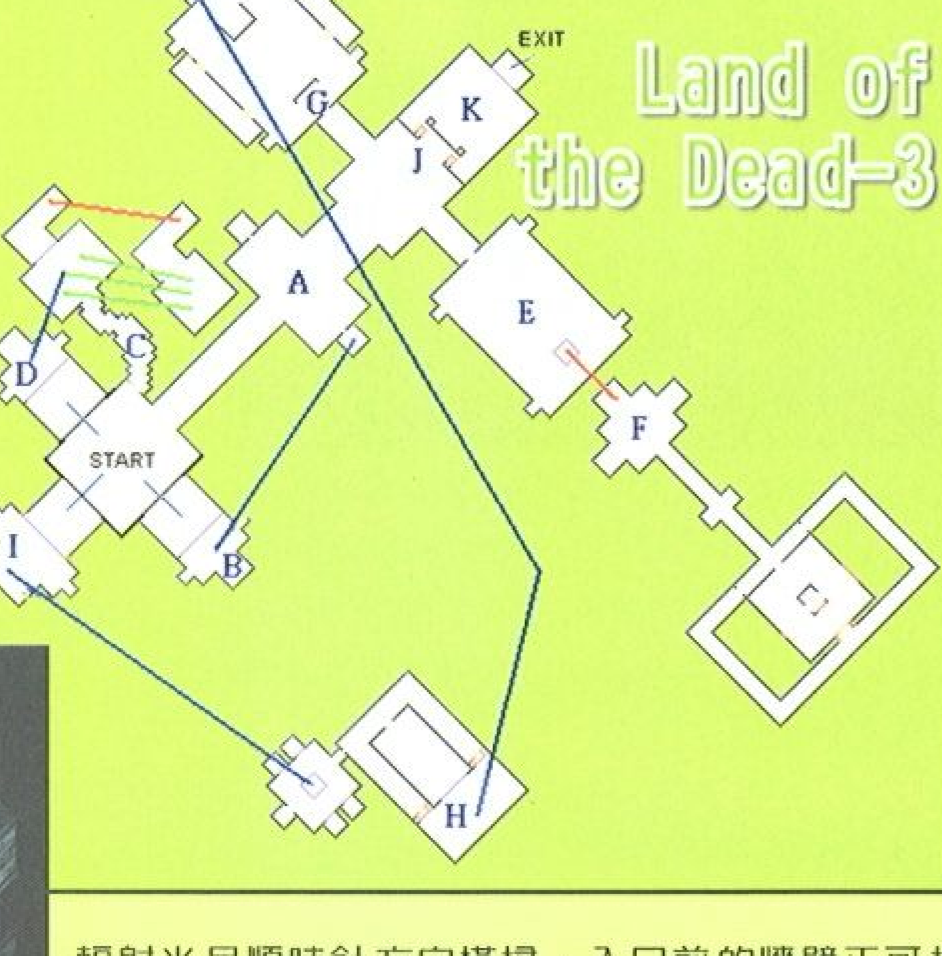
D：殺死一名吸血戰士後除去暗牆，箱中有防具，再由傳送點回到階梯前。



E：室內有巫師、小惡靈，作戰時別撞上反彈球，再搭升降機到上一層。

F：解決小惡靈後，在箱中取得武器。往前的走道上有不少小惡靈，沿著迴廊到下方走道，隔著窗子以「Harpoon」碰觸室內柱子上的開關，順便解決室內的小惡靈，如此可打開另一邊的正門。進入室內拿取地上的Blue Idol Key of the Lich，方形柱子裡的開關能關閉G門前的輻射光。

G：入口牆腳的箱中有武器、生命劑。屋內有一條輻射光呈順時針方向橫掃，入口前的牆壁正可抵擋。拿捏時機跟在輻射光後頭先繞室一週，讓室內所有的機械獸和小惡靈傾巢而出，由輻射光收拾即可。入口對面的機械獸藏身處有開關可除去出口門前的輻射光，門內有生命劑×2，再由階梯到H。





Land of the Dead 4

A：二只棺木中有生命劑×2，往前的走道有多條輻射光阻擾，必須掌握極短促的時間逐步往前推進，稍一不慎必致粉身碎骨。

B：往北走到雕像前，室內的四個方柱會同時出現四名吸血戰士，一場惡戰勢所難免。方柱去除後，靠近入口的兩邊地上會出現升降機。



C：走道中的二只箱子各有生命劑。

D：廳中有幽靈和一名吸血戰士。

E：經過之後，後方走道會被巨石堵死。

F：室內有四道速度不等的輻射光以順時針方向迴轉，必須趁隙扳動地上的四個開關才能關閉，左右各有一面石牆可供緩衝之用。全都關閉後，出口左旁的開關會出現，啓動它會使左右兩邊石牆後方的密室洞開，其中各有機械獸和吸血戰士，而入口左右兩邊的密室也會跑出一大群小惡靈。只需膽大心細一點，大可再度啓動任何一條輻射光來收拾，這會省事很多，只是別傷了自己就是。待怪物全都解決之後，出口右旁的開關會現身，扳動它可除去出口前的石牆。

G：往前在池中找到Orb，待與法戟結合之後（任務24結束），法戟已是超強的武器了。但是Hecubah也在此時現身，她可真是火大了。Hecubah轉身離去後，眼前的所有洞穴俱都爆開，幾乎從頭到尾所碰過的怪物都在這裡集合了。法戟的威力已不同往日，只要吸取法力水晶以保持法戟的能量，大可將一干怪物「電」得金光閃





H：抵達後先由左右兩條密道向內收拾小惡靈，接著按下牆上開關打開正中的房間，內有一名吸血戰士。穿過走道向西進入另一房間時，方形柱後方有一吸血戰士，而房內四周各有一明顯踏板。吸血戰士死後除去柱子出現傳送點，而四個踏板可分別打開四間密室，內有三名巫師和一名吸血戰士，密室內箱子都是生命劑。惡夢過後，由傳送點到I。

I：內有機械獸和吸血戰士，死後除去暗牆，地上有Red Idol Key of the Lich，箱中則有解毒劑、生命劑×2，再由傳送點回到入口階梯前。

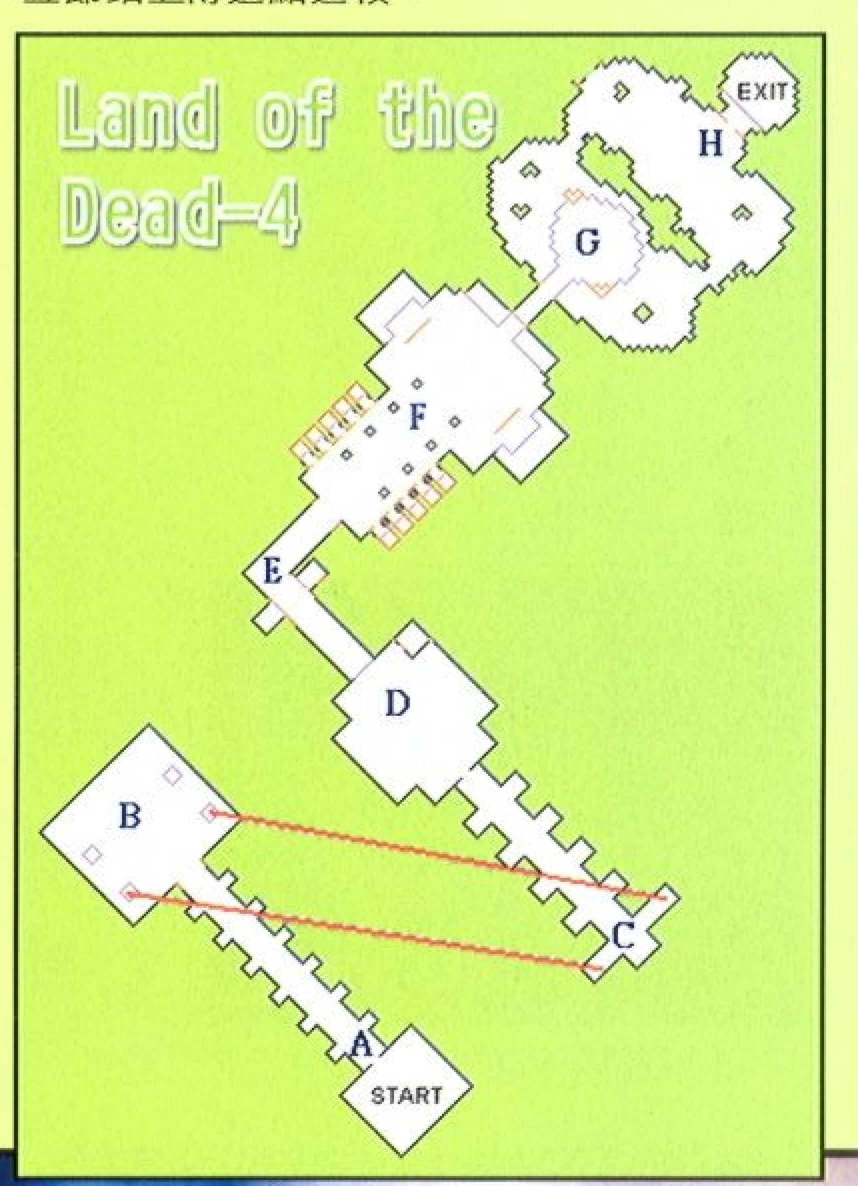
J：依照顏色將兩個Idol Key分別放在地上的基座，立即除去門前的兩道輻射光。

K：室內有兩名吸血戰士，箱中有生命劑。扳動兩邊牆上的開關打開出口階梯的閘門。

閃、瑞氣千條。

(任務25：Defect Hecubah.)

H：追入洞裡，Hecubah正由傳送點離開，立即站上傳送點追殺。



第11章 Battle in the Underworld

Underworld



A：進入Hecubah的地盤可不如一般平地，Hecubah召喚出魔獸後跑了。她會四處來回梭巡，可採打帶跑的方式應戰。鐵柵欄外圍的四個傳送點可分別經由相同方位，歷經另兩個傳送點而到B。而當四個踏板呈綠色時，表示在B的四個固定地點上出現的生命劑已被取走，只要再踩一次即可使生命劑再生。四個角落的法力水晶則能補充法戟的能量。

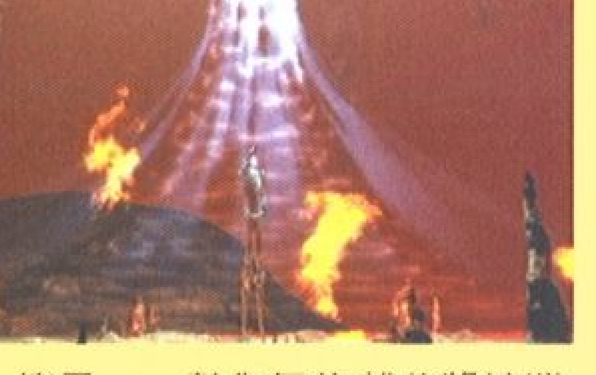


B：傳送到此範圍後，避開熔岩並快速的往兩邊奔跑，以取得足夠的生命劑。

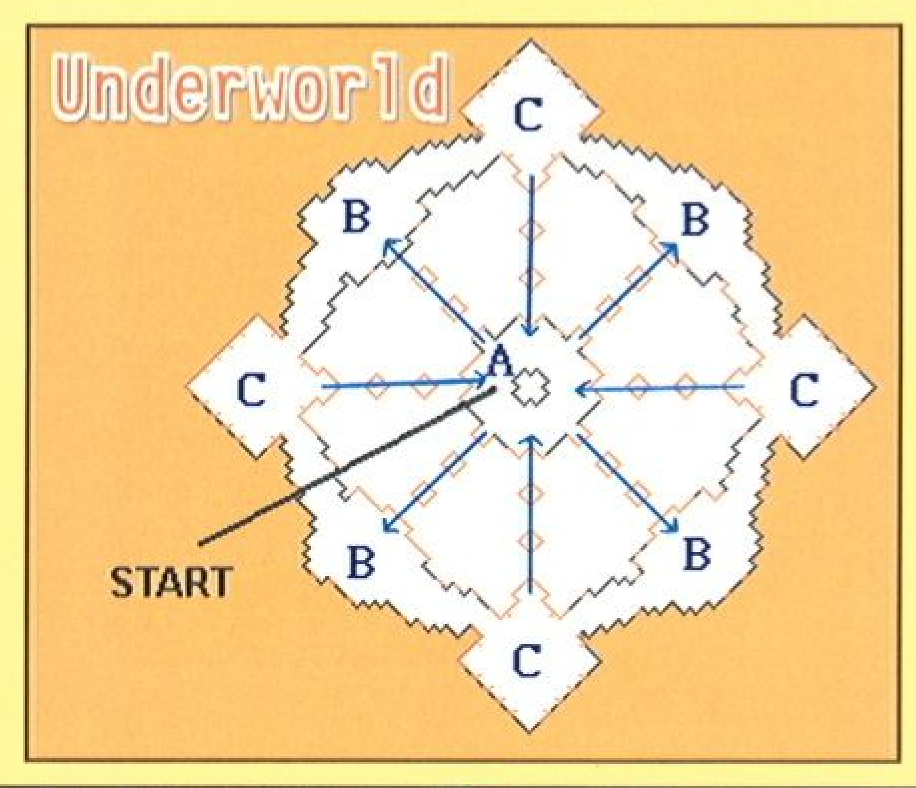
C：中間的地板有被動再生的生命劑，當拿取之後，同一方位的傳送點與生命劑所在的地板顏色會互換，由傳送點回到A時，即可循環再踩綠色踏板使生命劑再生，這是不計次數的。



依此模式補充足夠的生命劑之後，回到A（因有法力水晶）靜待Hecubah的出現，留意生命值的變化並適時補充法戟的能量，一鼓作氣的就此將她消滅（任務25結束）。











祕技補給站

國有國法、營有營規，入偵蒐營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- ●一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- ●抄襲友刊祕技者，不需判決，立地槍斃。
- ●重複抄襲本刊登過祕技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- ●投稿無法使用祕技者，求處阿魯巴極刑一年。
- ●祕技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- ●投稿者無姓名、電話、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

一經本營審查，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：



超級上將
●軍 餉1200元●
另贈雜誌一期



戰鬥營長
●軍 餉900元●
另贈雜誌一期



愛情少尉
●軍 餉700元●
另贈雜誌一期



魔鬼班長
●軍 餉500元●
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
●軍 餉350元●
另贈雜誌一期









三國演義參 資源全滿 戰無不勝

●鐘志凱

政治畫面下按F5鍵，再輸入密碼

密碼	功效
5555	武器全滿
1008	看別國郡縣資料
0204	黃金全滿(tab)開啓單挑模式
3189	開啓戰爭密技



戰爭時按以下功能鍵

密碼	功效
F1鍵	開啓戰爭所有指令
F2鍵	開啓城門
F11鍵	直接勝利
F12鍵	失敗







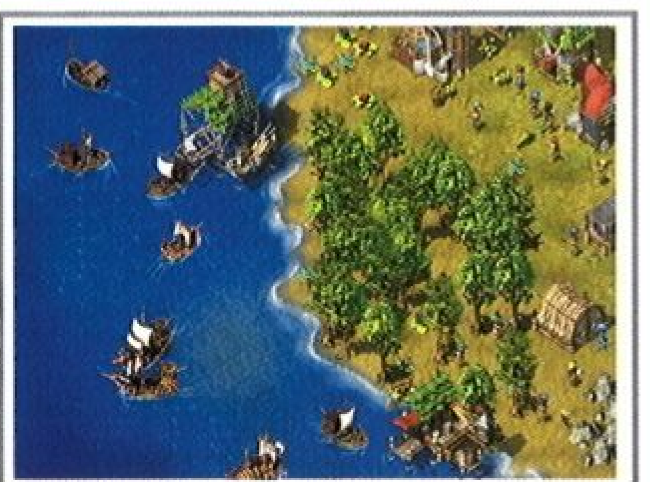
美麗新國度　全部增到最大值

●曹弘毅

遊戲中直接輸入下列密碼：

密　碼	功　效
magiceye	顯示地圖
lolly	棒棒糖達到最大值
juice	蘑菇汁達到最大值
choco	巧克力蛋糕達到最大值
wartime	武器達到最大值
iamhungry	食物達到最大值
ironman	鐵礦達到最大值
stonemason	石頭達到最大值
lumberjack	木材達到最大值
rain	蛆達到最大值
cashcow	增加$5,000
winner	關卡失敗







沙皇之冠　快速增加資源

●絕地武士

在遊戲中按下Enter鍵，然後輸入以下密碼：

密　碼	功　效
HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP	開啓秘技模式
HMGOD	當前選擇的部分 無敵
HMREVEAL	顯示全部地圖
HMNOFOG	去除戰爭迷霧
HMPETLEVA	每項資源增加50,000
HMDVALEVA	所有資源增加10,000
HMTIMER	顯示時間
HMBUILDOZER	快速建造
HMUSURP	失去對主要建築物的控制
HMNOTECH	建築物或戰士不依靠升級
HMSPAWN name	從遊戲中複製任意戰士



















彌賽亞　自由變化任何角色

●楊銍鈞

在遊戲中按下 Esc 鍵並鍵入下列密碼：(不要太快或太慢並不要暫停)

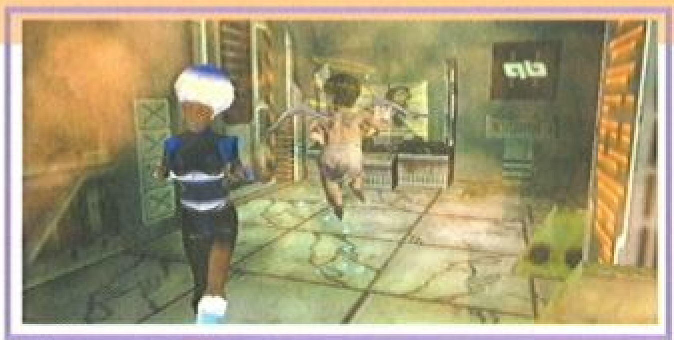
密　碼	功　效
ucantkillme	開啓無敵模式(Bob Only)
fleshnblood	關閉無敵模式
toohardforme	結束遊戲
onpolycount	多邊形計算打開
offpolycount	多邊形計算關閉
gamespot	得到武器彈藥
voodooextreme	得到火箭筒
softwarebuys	得到手榴彈
weldme	得到火把
buzzbuzz	得到圓鋸
boomstick	得到水槍
rapidfire	得到機關槍
slicendice	變成殘廢者
lightmeup	得到火焰噴射器
cooloff	得到 Pak 槍
bigbang	得到火箭筒
coolfx	得到微波槍
stickaround	得到魚叉槍
illbeback	得到武器彈藥
getsome	得到手榴彈
guncmndr	變成指揮官
mynightmare	變成巨獸
cantseemyface	變成焊接工
workinman	變成工人
egghead	變成科學家
glowstick	變成輻射工人
heydoc	變成醫生
smellyguy	變成 Chot 1
nohygiene	變成 Chot 2
idontdance	變成 Chot 3
scumbucket	變成 Chot 4
chotling	變成 Chot 侏儒

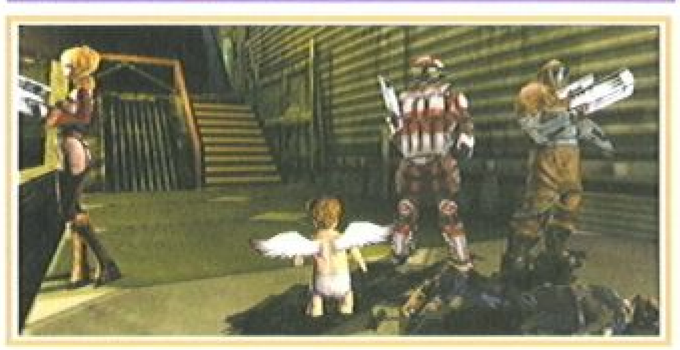


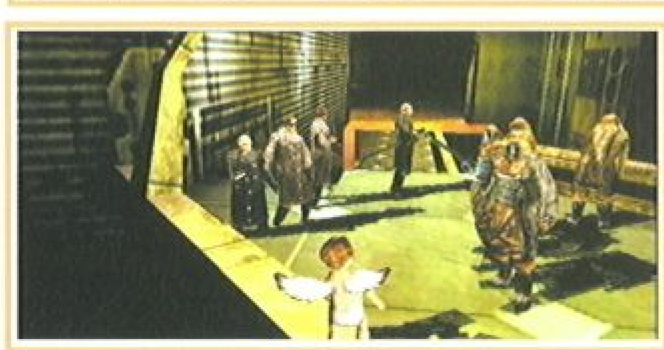


彌賽亞 自由變化任何角色

密　碼	功　效
smellysteroids	變成 Chot 巨獸
averagejoe	變成男性居民 1
averagejack	變成男性居民 2
averagejohn	變成男性居民 3
janeplain	變成女性居民 1
jillplain	變成女性居民 2
bestfriend	變成酒吧招待
bringmeadrink	變成女服務生
bustamove	變成舞蹈員 1
cutarug	變成舞蹈員 2
mixalot	變成 DJ
tophat	變成皮條客
onsteroids	變成巨獸
addedfirepower	變成攻擊性的蠅蛆
keepmecompany	變成蠅蛆的同伴
letmein	變成巨人











終極戰區二　火力全開戰力無限

按CTRL＋～進入控制台，然後輸入以下密碼：

密碼	功效
game.cheat bzbody	無限護盾
game.cheat bztnt	無限彈藥
game.cheat free	無限資源
game.cheat radar	顯示全部地圖
game.cheat view	自由衛星傳輸

進入遊戲畫面輸入密碼：

play idsf ＝ 用Isdf進行第十四關之後的任務

play scion ＝ 用Scion進行第十四關之後的任務







基本規格	
☆機　型	P-166
☆記憶體	32MB
☆音　效	DirectX
☆顯　示	SVGA 4MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M

測試配備	
☆機　型	P-233
☆記憶體	96MB
☆音　效	AW16
☆顯　示	S3
☆光碟機	24X

戰鬥神將可說是國外一款相當有歷史的即時戰略遊戲。如今第四代在國內廠商的代理下，更是推出中文版本讓國內玩家得以在沒有語言隔閡的情況下接觸此一遊戲。對一般玩家來說，戰鬥神將四代的遊戲方式蠻類似時下的即時戰略遊戲（如星海爭霸等），畫面上的部隊都是以即時移動的方式讓玩家來控制指揮。不僅擁有即時遊戲的刺激感，而且還有戰略遊戲的細膩兵種資料與戰術規則。可說是相當容易上手的一款戰略遊戲。



遊戲的背景主要是以二次大戰美軍跟德軍間的地面戰鬥為主，而會戰模式的劇本則是以發生在1944年相當有名的花園大作戰為主。玩家在遊戲中可以選擇扮演美軍或是德軍來進行遊戲。



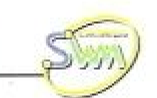
雖然是一款看似簡單的即時式戰略遊戲，但是在遊戲中可是相當忠實且真實的呈現出戰場狀態。舉例來說，玩家不僅可以看到你每一個單兵的資料及其所持有的武器外型及名稱。而且可以看到他目前的狀況及舉動（如昏倒、重傷、死亡、射擊、裝填、瞄準等）。不只步兵如此，連坦克大砲等也都是一樣。如果坦克被打壞了，你是真的會看到裡面的駕駛兵拿著手槍逃出來，奄奄一息的爬到牆角邊躲著喘氣的。



遊戲中提供了戰役、軍事行動、會戰三種模式。其中，戰役模式便是提供一個戰場供玩家打上一場，但打完就沒了。至於在會戰模式中，玩家則必須調派並指揮多個部隊同時發動攻擊（或是防守）並在戰略地圖中搶奪重要的據點及資源。而且這些部隊會隨著戰鬥表現而獲得勳章及經驗值。整體上來說，筆者覺得戰鬥神將四代的會戰模式系統可說在該系列中最棒的設計。不僅自由度高，而且跟劇情配合上也表現得不錯，甚至還可以幫部隊練功呢！唯一讓筆者覺得遺憾的是，遊戲中並沒有提供讓玩家自行購買部隊的功能。讓人無法自己搭配出自己喜歡的戰鬥雄獅。喔，對了，至於遊戲中提供的另一種軍事行動模式可說是小型的會戰模式





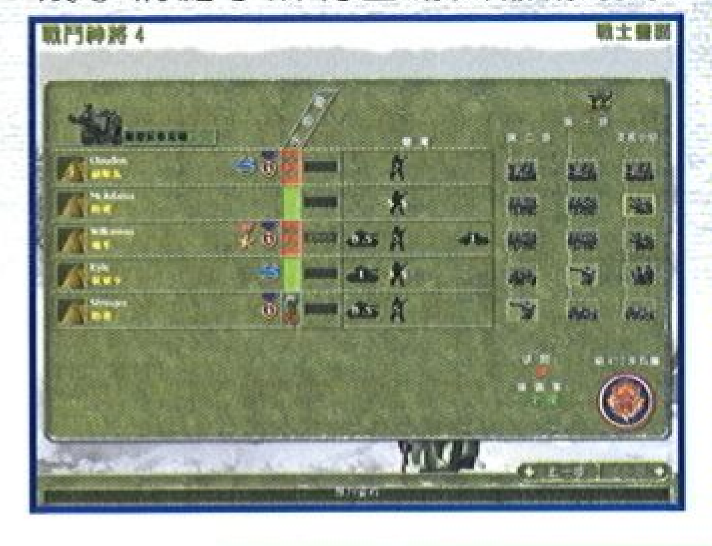


罷了。

這次戰鬥神將四代在畫面上的表現跟前一代的差不多，主要都是以正上方的俯視圖為主。當然，在細緻度上也更高了，而且這次在戰鬥破壞的表現上較上一代更為真實了些。為了改良前幾代中由於部隊太小，容易被樹木擋住或是跟地形混在一起，導致玩家不容易找到自己部隊位置所在。這次遊戲中特別提供了相當多的功能熱鍵。除了讓玩家可以切換障礙物的顯現與否(如樹木等)，還可以讓玩家在部隊造型上依指定屬性（如士氣等）圈上一圈代表顏色。方便讓玩家在畫面上快速找到自己部隊的位置。



其實在整個遊戲中，最最讓筆者欣賞的便是音效上表現。遊戲中幾乎網羅了所有登場兵器的射擊聲。不論是美德雙方的步槍、衝鋒槍、機槍、手槍，甚至火箭筒、火焰放射器等等。而且音效處理的相當真實並有臨場感。在筆者那五件式的喇叭輔助下，著實讓人感受到前所未有的戰場氣勢與魄力。更誇張的是，在遊戲中甚至為美軍及德軍配製的雙方的語音效果（也就是說，如果你是選德軍一方的話，那你的士兵在臨死前喊的便是德語啦！）。所以，在音效部分筆者特別給予了前所未有的滿分評價。



遊戲在AI上的表現不算太差，電腦懂得互相掩護來挺進部隊，在進攻時也會使用煙霧彈等。整體來說，戰鬥時的表現還過的去。不過在回合剛開始時的部隊佈置上，可就是表現得讓人覺得有點不知所云了，尤其是在坦克跟反坦克砲的佈置上。電腦不是一開始把坦克佈置在森林裡（害得坦克卡在裡面，根本開不出來)，就是把反坦克砲擺在大空地或是沒有人會經過的奇怪地方。因為反坦克砲是幾乎沒有辦法移動的，一但位置擺得不好，可說是一點戰力都發揮不出來。也就因為這樣，筆者幾乎每次打下敵方戰略據點後，都要派出部隊去把這些躲在奇怪角落的敵軍找出清乾淨，真是有一點煩人耶。



至於連線功能部分，遊戲提供了相當齊全的連線方式供玩家選擇。而且除了跟朋友對戰外，還可以連線到微軟遊戲區來跟全世界的玩家挑戰。可說是要打不怕找不到對手喔。不過遊戲中只提供了兩個陣營對抗的玩法，也就是說，一次最多只能兩個人連線，而且只能互相對殺。所以，如果你要找朋友來玩的時候可是要有點心理準備，因為遊戲中許多戰場的設計，在美德雙方兵力上都相差的很懸殊，很容易產生”大屠殺”的下場，萬一到時候玩的雙方臉紅脖子粗那就不妙了。



破關藥方

坦克在遊戲中可說是相當有戰略地位的武器，如果使用得當，一台坦克可以殺掉一整營的步兵。但如果使用不當的話，一個單兵也可以輕易的幹掉一台坦克。其中最主要的關鍵便是在於距離跟視野。切記，不要讓坦克打前鋒。因為坦克無法發現遠方躲藏的士兵，當發現時通常都已經被火箭筒打成廢鐵了。最佳的方式便是用步兵打前鋒，坦克隨行在後方當火力支援。如此便可以輕易的收拾掉躲在建築物中的敵軍。

／劉昭毅





基本規格

☆機　型	P-166
☆記憶體	64MB
☆音　效	DirectX相容卡
☆顯　示	DirectX相容卡
☆光碟機	8X
☆操　作	M、K、J

測試配備

☆機　型	AMD-K6-2-450
☆記憶體	64MB
☆音　效	DirectX相容卡
☆顯　示	DirectX相容卡
☆光碟機	36X

『一個平凡的青年－修特，因為未婚妻死於蟲暴，欲尋找傳說中的守護者之劍來使其復活，在途中與想要尋找自己身世之謎的雪麗結伴，歷經千辛萬苦，終於找到守護四牙之一的大地之牙…』此為守護者之劍的故事，挾著淒美的故事，優秀的美術技巧，受到玩家的喜愛。期待了好久，守護者之劍二終於推出了，至於其詳情且看筆者一一寫來。



當筆者剛拿到遊戲時真的是有些傻眼，薄薄的說明書，甚至比五片光碟疊起來還要薄，「幾乎讓我忘了它的存在」，比較起來，一些外國製的著名RPG在這方面就強得太多了，例如筆者最喜歡的「魔法門」系列，每一次都會把整個故事的時空背景以相當多的篇幅來做個敘述，或是將在遊戲中出場的種族做個介紹，讓玩家更能融入遊戲之中。尤其是配合遊戲的發行，據聞TGL也打算發行一套將近二十萬字的小說，可見得遊戲公司已有心將這款遊戲做成史詩般的鉅著，那麼不是更應該把握每個機會好好的介紹「魯美大陸」這一塊幻想中的世界嗎？如果只是將人身加上獸頭就稱為獸人，將人身加上翅膀就稱為翼人，而沒有對他們的生活、文化、習性加以敘述，怎麼能引起玩家或是讀者的共鳴呢？



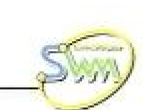
似乎有些扯遠了，再把目光拉回到遊戲本身來，天啊！完整安裝2GB，雖然說硬碟是愈做愈大，價格也愈來愈便宜，但是應該少有玩家會把一顆10GB的硬碟就擺在那裡吧，總是會做些分割的吧？要在同一塊硬碟中清出2GB的空間，多少有些強人所難，幸好還有一個最小安裝的選項，但是也要1GB，這該說是吃硬碟怪物或是體貼玩家呢？


臨開太陽島前…


這裡是兔寶寶俱樂部，我們有別處沒有的"雙人床"喔…

一進入遊戲後，超漂亮的片頭動畫，超優的背景及人物，立刻讓筆者將先前的失望一掃而光，遊戲中人物的各項動作不但非常接近於真人，而且在上下移動時，也會因距離遠近的關係而調整人物的大小（雖然大小變動時有些不自然，但是意思到了！），風雷小組不愧是國內2D技術的龍頭老大。接著再看看動畫方面的表現，「守II」以AVI檔來製作其過場動畫，因此畫質並不是非常好（編按：據製作公司表示，原先製作的高解析過場動畫，因容量太大無法放入遊戲光碟中，已確定將會放在之後出版的攻略本中。）但是畫風及運鏡技巧卻是一等一的，筆者最欣賞的就是蟲暴攻擊尤利的動





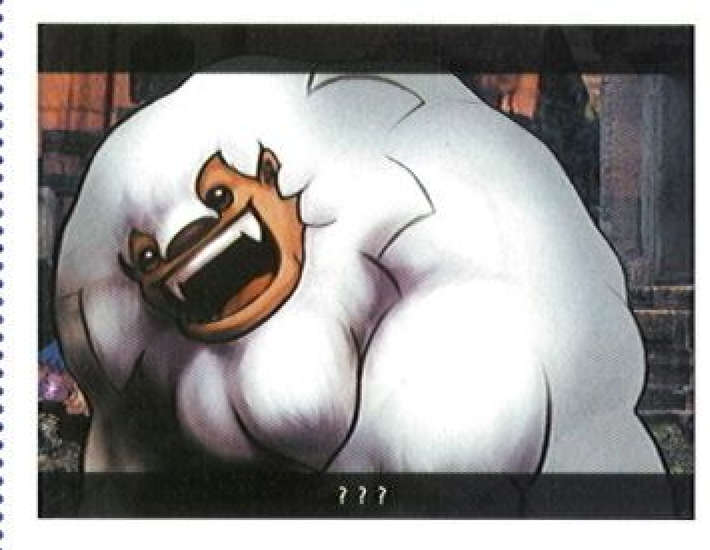
畫，幾次一閃即逝的巨蟲畫面，將那種壓迫感表現的非常強；還有就是依雷克特死在裘西卡懷中時，以黑白素描的畫面呈現，看起來一方面不覺得血腥，另方面也更增添淒美的感覺。

在操控方面，用鍵盤、滑鼠、搖桿都會通，但是滑鼠操作起來比較不順暢，另外當玩家想要與NPC對話時，常會發生對不到人的狀況，算是一個小瑕疵。在戰鬥系統方面，「守II」採用半即時戰鬥，也就是集滿氣之後就可以發動一次攻擊，由於一般攻擊的威力與特殊攻擊的威力比起來，實在差太遠了，因此玩家應該都是使用特殊攻擊才對，但是遊戲的內設是一般攻擊，造成每次攻擊完都必須再設定一次，如果能依照「守I」(或是「守外」？請原諒筆者老年癡呆，不過一定是二者之一）的戰鬥記憶模式，只要設定一次就可以沿用下去，那就方便多了。戰鬥中如果玩家人物與敵人不是在同一水平線上，出招時就必須要上下移動人物才打得到敵人，但是短短的距離，有時還沒調整到同一水平線就必須要按攻擊鍵來出招，否則就會折返跑，常讓玩家人物無法發揮最大的攻擊力，反觀敵人，卻是怎麼打怎麼中，實在是…。提到這裡，遊戲中也還有一個問題，感覺起來嘍囉的攻擊力似乎比頭目要強的多，筆者常碰到嘍囉打一次，玩家人物失血三分之一，頭目打一次，失血0（玩家人物沒升級喔！），真是滿詭異的，但是這並不表示頭目好打，動輒幾十萬的HP，三不五時再補些血，打一次頭目花個一小時是常有的事，筆者認為在角色的平衡度上似乎可以再做加強。



「守II」還有個值得一題的地方就是聲優配音，說實話，聽慣了英語和日語配音，乍聽到字正腔圓的國語還真是有些不習慣，不過聽了幾段配音之後，就能自然的隨著人物的話語而融入劇情之中。

最後談到RPG當中最重要的因素：劇情。「守護者之劍」系列的史詩般劇情，相信不用筆者在此贅言，「守II」既然承襲了一代的故事發展，故事性當然無庸置疑，不過太過於龐大的場景、不斷的走著無用的路、出現頻率不算低的敵人、不斷出現的「Now Loading」，在在都降低了劇情的緊湊度，筆者覺得這是非常可惜的一點，畢竟好的遊戲並不是因為玩的時間久，而只是因為遊戲好，如果只是為了不讓玩家覺得花了幾百塊錢，卻只玩了十幾、二十個小時就玩完了，而讓遊戲不斷的拖，那是非常不智的。


???

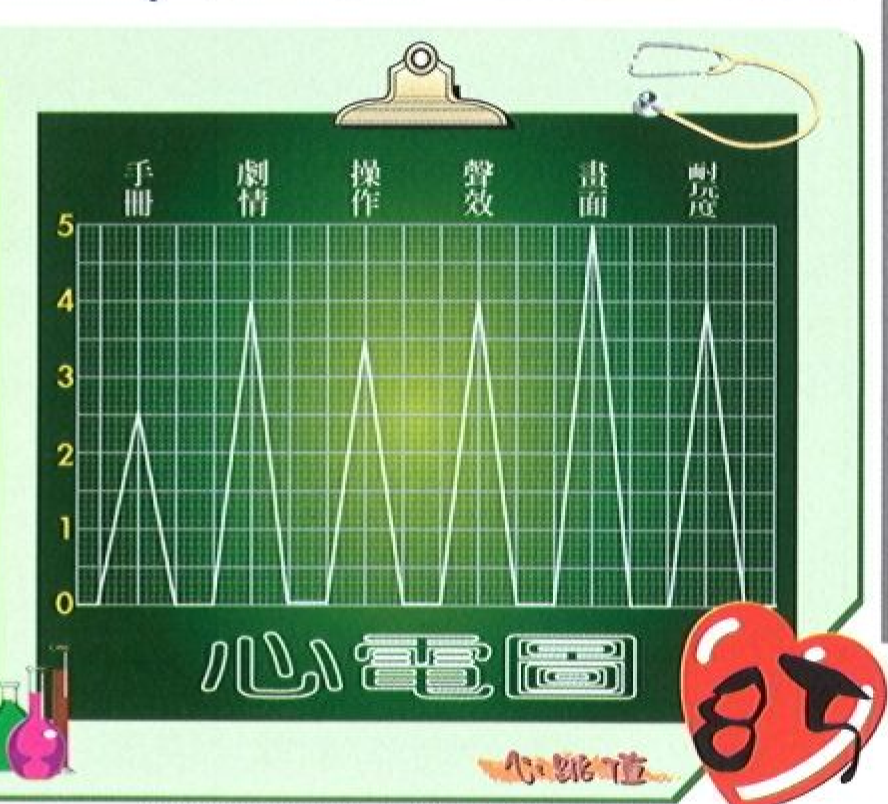
不過整體來說，遊戲的難度不高，也不太需要練功，道具也多得撿不完，加上那令人賞心悅目的背景，超優的過關動畫，實在可以視為國產遊戲的大作，但是劇情的拖延卻是一個弱點，不過對於玩過「守I」的玩家那都不是重點，重點是想知道最後修特與雪麗的結局為何，那這真是一款玩家不得不玩的遊戲，筆者推薦試試看風雷小組的最新力作－「守護者之劍II」。


你不覺得很喜歡這裡嗎？



1.因為這個遊戲背景太華麗了，常常讓人不知道該走哪裡，例如蟲洞，試試＋鍵吧，會顯示出哪裡可以走的。
2.學到了新的特技記得用用看，因為每個招式的攻擊距離都不同，攻擊力也不一樣，說不會學到更強力的特技。
3.路上看見山洞或房間一定要進去看看，大多有道具可撿，無用的東西有地方就趕快賣掉，不然放道具的空間會不足哦！

／小P





GAME 勁爆試玩區



發行公司：智冠科技

路徑：\Tfademo\setup.exe



發行公司：英特衛

路徑：\Demoli\drdemo.exe

← → ＝左，右轉　↑ ↓ ＝加，減速

Space ＝手煞車　Esc ＝離開



發行公司：元碁資訊

路徑：\Agz\allinone.exe



發行公司：英特衛

路徑：\Devil\setup.exe

← → ＝左，右轉　↑ ↓ ＝前進，後退

Shift ＋ ← → ＝平移　Esc ＝選單

Ctrl ＝使用　Enter ＝視角

右鍵 ＝武器　左鍵 ＝射擊



發行公司：美商藝電

路徑：\Uhc_deer\uhc_deer.exe

← → ＝左，右轉　↑ ↓ ＝前進，後退

Shift ＝跑　Enter ＝望遠鏡

1 2 ... 5 ＝誘惑物　X ＝目標

Alt ＝臥倒　Ctrl ＝蹲下/站起

Esc ＝離開

左鍵 ＝瞄準/射擊　右鍵 ＝取消



發行公司：智冠科技

路徑：\Fuse\setup.exe

← → ＝準星/主角左，右移動

↑ ↓ ＝準星上，下移動　E ＝跳躍

Space ＝發射武器　A ＝吸取寶物

S F ＝主角左，右翻滾　Esc ＝跳出遊戲



Shift Ctrl ＝ 節流閥

＝ 飛行控制　左鍵 ＝ 射擊



← → ＝ 左，右轉　↑ ↓ ＝ 加，減速

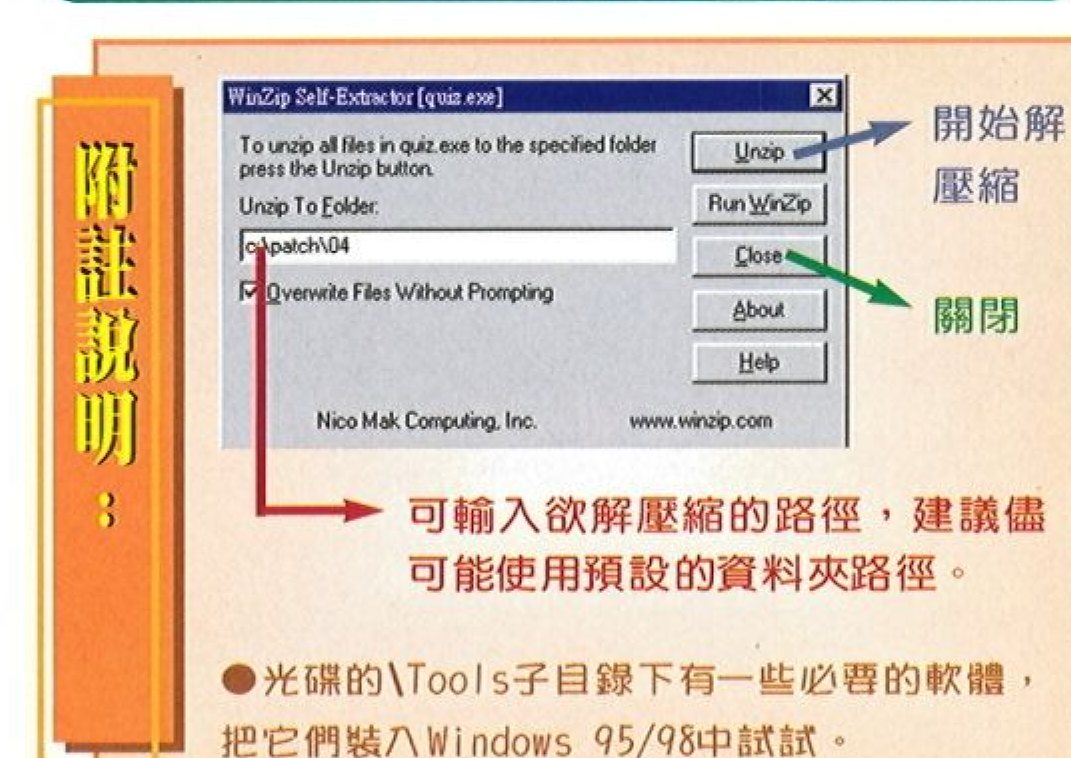
Space ＝ 手煞車　Esc ＝ 選單



(Share) 共享軟體 ——————目錄於\Share

tfa.exe	墮落天使桌布－奧汀科技提供
puzzle.exe	人偶情緣拼圖程式－協和國際提供
china.exe	中華英雄桌布－智冠科技提供
\tgl	TGL公司提供的桌布、小軟體
star2000.exe	明星志願2000桌布－大宇資訊提供
luca.exe	露卡的魔獸教室－弘煜科技提供

附註說明：



可輸入欲解壓縮的路徑，建議儘可能使用預設的資料夾路徑。

●光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95/98中試試。



中華英雄



發行公司：智冠科技
類型：角色扮演
路徑：\China\opening.mpg

利曼24小時



發行公司：英特衛
類型：賽車
路徑：\Lemans\setup.exe

銀河創世紀2



發行公司：會宇多媒體
類型：策略
路徑：\Ig2demo\ig2demo.exe

霹靂奇俠傳



發行公司：大宇資訊
類型：角色扮演
路徑：\Pili\pilidemo.exe

Deus Ex



發行公司：Eidos
類型：角色扮演
路徑：\Deus\deus.mov

交通巨人



發行公司：松崗電腦
類型：模擬策略
路徑：\trafic\trafic.avi

鬼屋魔影4

發行公司：英特衛
類型：冒險
路徑：\Ad4\movie.mpg

●解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。
※請注意：若有相同的資料夾路徑會有檔案覆蓋的情形。



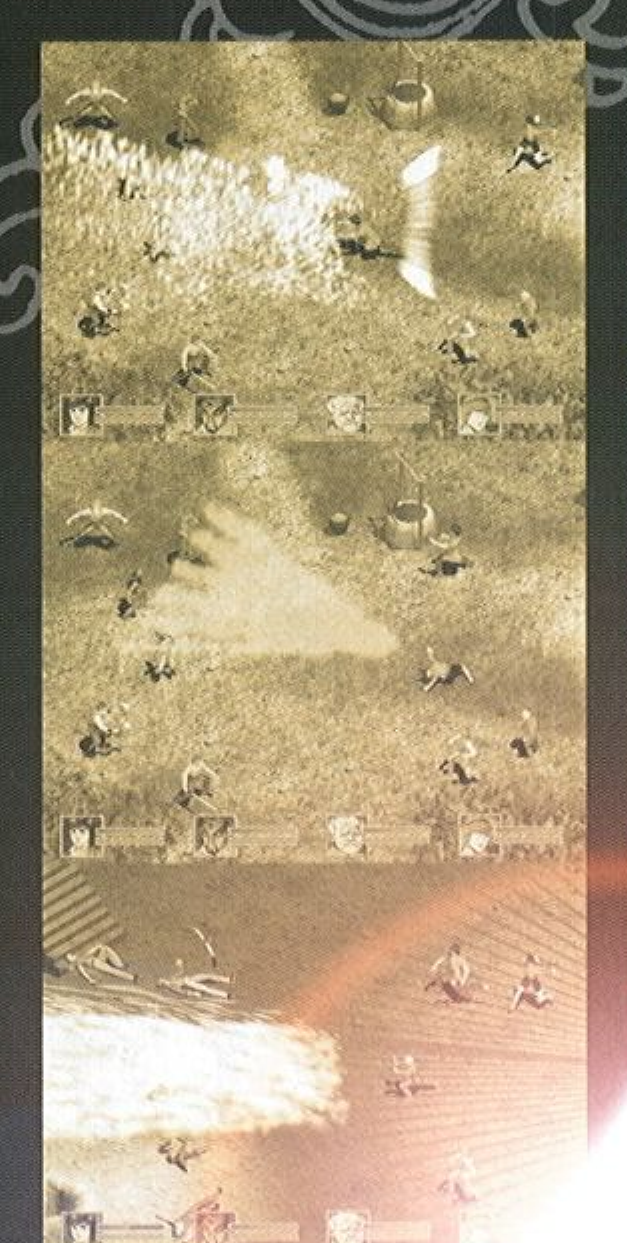
中華英雄
我的劍將殺盡天下不義之人！
誓枉不負英雄之名！
香港武俠漫畫不滅的神話，
馬榮成風雲系列漫畫鼻祖。
非看非玩不可的經典遊戲！
傲氣俠骨的華英雄奇遇連連，
從無名小子蛻變成武學宗師！
奈何命犯天煞孤星，
親朋摯愛注定將一一離他遠去！
面對金太保、黑龍司令無情的進逼，
英雄將如何面對？
與無敵的生死約戰又將如何了斷？
研發製作
亞博克電腦
ACE BROCK COMPUTER
出版發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com



從中土轉戰至美國唐人街，龜島、自由女神像、洞月潭，各處奇景盡現眼前，突破傳統場景！



無影門、黑龍會、羅修門高手盡出，步步進逼；醉癲、劍聖、日月門神等隱世高手一一現身！





絕世神兵～赤劍

一把赤紅的劍背後有什麼樣的故事？
持劍者是過著舔血江湖的亡命生活，
還是靠它叱吒江湖，萬人擁戴呢？
劍在你手時，你會幹出什麼樣轟轟烈烈的事蹟？



五極神功、霸腿、無量神掌、四象邪功各式絕學爆烈出擊，即將襲捲異域之地！



喜、怒、哀、樂各式神情唯妙唯肖，充份掌握劇情轉折，讓你深深跌入遊戲中。





軟體世界　智冠科技股份有限公司

武林盟主

無法無天無責任

大搖大擺大無畏

康馬！北鼻！

夢幻武林盟主

等著你哦！

伊賀



武當
少林
五大門派任你玩弄，
鯨吞也好，蠶食也罷。
建造出兵讓你擺佈，明爭也可，暗鬥也行。
佔地用計隨你進行，君子也能，小人也成。
寫下一部三國演義，
再哈拉一段鹿鼎記，
偶不是中華英雄，
也從未登上霹靂英雄榜，
縱使天地不仁、風雲變色，
偶也要爭取那楚漢的光輝，
在歷史留下一頁粉精彩的天子傳奇。
偶不想泡那身材妖嬈的荷花仙子美眉，
更不想譜出一段不倫的仙劍奇緣，
唉！別說我已遁入破碎虛空，
終日只追尋那失落的古文明，
偶不過是想有一位神鵰俠侶長伴左右，
再弄個鳥不起的武林盟主當當，
遜子就好啦！
許你一個
武林盟主吧！
西元兩千年　武林盟主　雅魔參上



電腦遊戲的超強資訊
軟體世界
COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
國際中文版
134
2000 /
JUNE
全球華人電腦門市・書局均售
香港 HK$ 7・馬來西亞 RM$8
新加坡 S$5・美國 USD$6
加拿大 CAD$8・澳洲 AUD$9
PC POWER Zine
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
勁碟MegaDisc...
墮落天使、
導火線、
中華英雄、
霹靂奇俠傳、
鬼屋魔影四…等
15款試玩/展示強打！
本月專題
遊戲新貴族－
網路遊戲來襲！
遊戲極品堂
新絕代雙驕二、
中華英雄、
墮落天使
等三篇精彩詳盡報導
特別報導
最新強作Beta版測試報導－
暗黑破壞神II
嚐鮮特報
隨書超值附贈2合1大碟！
三國演義參試玩版
＋
英熊本色試玩版